オーリーキング

スケートボードインターフェイスで操作する、体感型スケボーアクション"レース"ゲーム!!

ボードを踏むだけの簡単メイク! 特殊インターフェイスでスケボーの興奮をダイレクトに感じ取れ!
最大4人まで対戦できるので、仲間と一緒に熱くなれるぞ。

ストリートを誰よりも早く、スタイリッシュに駆け抜けろ!

オーリーキングはストリートカルチャーの王道、スケボーをフューチャーしたアクション"レース"ゲームだ。スタイリッシュなエアトリックをメイクしてストリートを駆け抜け、誰よりも速くゴールしろ!

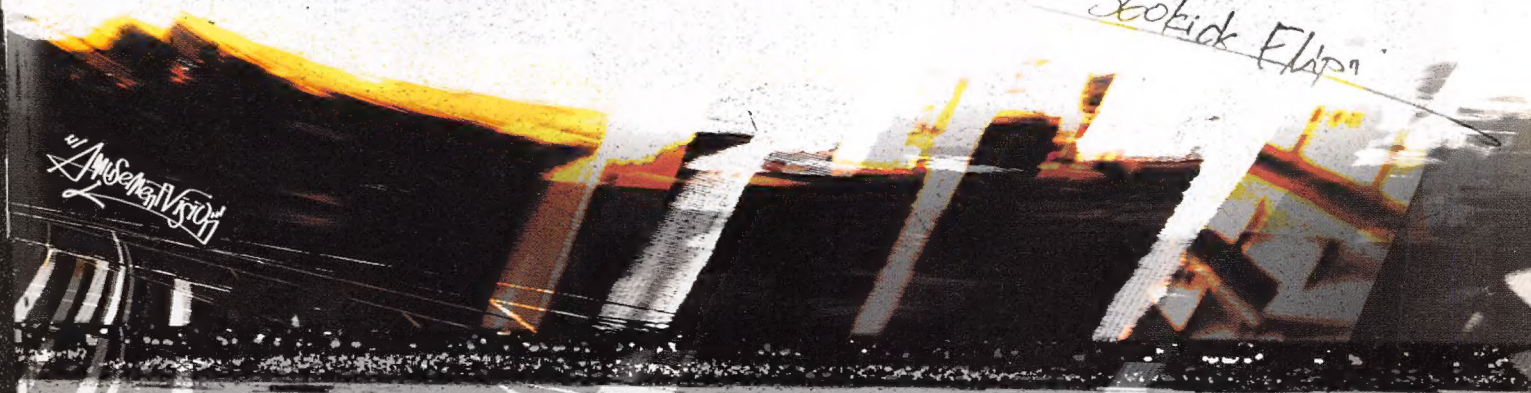
最大4人まで対戦可能!!

Ollie King™

キメろ！ビッグエアー!!

"Popshove-it"

"360kick Flip"

"AmusementVision"

踊るグラフィティ、巻き起こる波紋。SK8+VJ。このスピード感がキモチイイ。

独特の映像と斬新な手法でゲーム界に新表現を持ち込んだ「ジェットセットラジオ」チームがさらに進化した表現手法に挑戦！プレイのカッコよさにあわせて、グラフィティ調のエフェクトがリアルタイムに挿入され、気分はまさにVJだ！

メジャーブランドとのタイアップ、トッププロのモーションを取り入れるなど、オーリーキングには「ホンモノ」があふれている。

臨場感溢れる「ホンモノ」のモーション、世界観!!

ZOO YORK

SNK PLAYMORE

NEO GEO
家庭用ロムカセット

今、新たな闘いの扉が開く。

THE KING OF FIGHTERS 2003

Multi-Shift & Tactical Leader System

「ザ・キング・オブ・ファイターズ2003」、家庭用ネオジオに登場!!

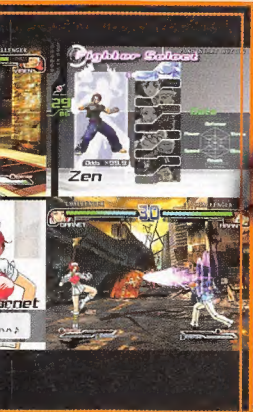
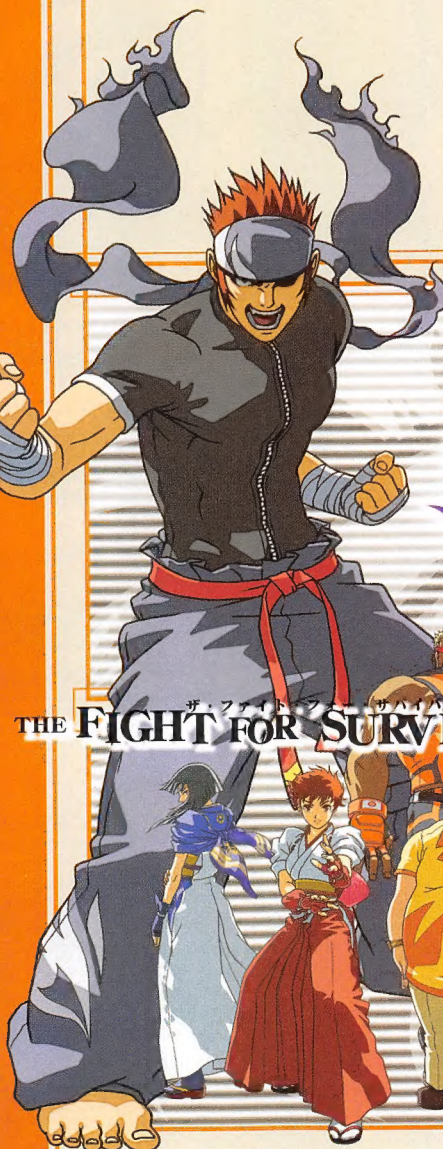
アーケードで人気沸騰中のシリーズ最新作が、いよいよ家庭用ネオジオに！
マルチシフトやタクティカルリーダーシステムにより、
さらに熱くスピーディーになった新生3on3バトルを存分に堪能せよ！！

ネオジオロムカセット
価格39,800円(税別)

全国テーブルゲーム王の決定だァァァ!

リバーシ

大富豪

三人麻雀

THE RUMBLE FISH™

ザ・ランブルフィッシュ

■対戦格闘 ■©Sammy / ©Dimps 2004

2004年3月発売予定

THE FIGHT FOR SURVIVAL

Dimps® DIGITAL INNOVATOR

PlayStation 2

名作

始まった…。

7タイトル　絶賛発売中　2,500円(税抜)

ルーズリーフ型ライナーノート同梱

Vol.1 ファンタシースター generation:1

The RPG

シリーズの原点が
パワーアップして復活

Vol.2 モナコGP

トップビュー・レースゲーム

時代を超えた
パワーアップリメイクで登場

Vol.3 ファンタジーゾーン

横スクロール・パステルシューティング

セガファンに愛され続けた
不朽の名作

Vol.4 スペースハリアー

The RPG

世界を震撼させた
歴史的名作

Vol.5 ゴールデンアックス

ヒロイックファンタジーアクション

根強い人気の
アクションゲーム

Vol.6 イチニのタントアールとボナンザブラザーズ

バラエティーアクション

とってもお得な大ボリューム。
ターントお楽しみ下さいませ。

Vol.7 コラムス

落ちものパズル

ようこそ!宝石たちが
織りなす思考の迷宮へ!

シリーズを通して展開していく
ユーザー特典。

シリーズにもれなく、ライナーノートを同梱。
ファンにはたまらないコレクションアイテム。
SEGA AGES 2500 オリジナル。

■この商品に関するお問い合わせ先
【スリーディーエイジスカスタマーサポート】ナビダイヤル:0570-000-558
受付時間:10:00〜17:00 月〜金(祝日及び弊社指定休日を除く)
※ゲームの攻略、裏技等に関する質問にはお答えしておりません。電話番号は0570より省略せずにおかけください。なお、通話料がかかりますので予めご了承ください。
発売元:株式会社スリーディー・エイジス　〒106-0032　東京都港区六本木4-8-6　パシフィックキャピタルビル4F

★最新情報は下記アドレスにて随時更新中!!

www.3D-AGES.co.jp/

心の

ここから全てが

2月発売　2タイトル　2,500円(税抜)

ルーズリーフ型ライナーノート同梱

SEGA AGES2500シリーズ Vol.8

V.R. バーチャレーシング -フラットアウト-

フルフラットシェーディングレース

新たな輝きを身に纏い、バーチャの始祖が甦る!

2月26日発売予定

原作者・鈴木裕の監修の下、シンプルな直線と曲線が織りなすアートを極限まで高めた「究極のフラットシェーディング」、原作の映像再現をさらに洗練した「光と影のリアリティ」、この2つをキーワードにV.R.は過去の麗姿をさらに光り輝かせ新生を遂げた!

SEGA AGES2500シリーズ Vol.9

ゲイングランド

アルゴリズムアクションゲーム

緻密な戦略、そして大胆な戦術の方程式。

2月26日発売予定

緻密に計算された敵キャラAI、プレイヤーの思考に挑戦する多様なマイキャラ特性、シーンによっては、味方も見捨てなければならない非情な戦略性……。3Dリメイクされた斬新なビジュアルを投入しながらも、当時のゲーム性を忠実に再現!

SEGA AGES2500 シリーズ

Quest of D

ネットワークを介して、同じ目的を持った仲間たちとゲームで遊ぶ。PCやコンシューマーでは既に確固たる地位を築いているそんなMO（マルチプレイオンライン）RPGが、SEGA-AM2の手によって初めて本格的にアーケードへ投入される。その名は『Quest of D（クエスト オブ ディー）』。このゲームは既存のMORPGとは違い、『WCCF』や『アヴァロンの鍵』のようなトレーディングカードを使うゲームシステム、「VF.NET」のようなネットワークとの連動機能、『スパイクアウト』のような奥深いアクション性を持っている。これだけの要素がそろっていて、ゲームが面白くないわけが無い。巻き起こるか？『バーチャファイター 2』以来のビッグムーブメント!!

表紙イラスト
『THE RUMBLE FISH』
Illustration by YUKINARI・Z
©Sammy / ©Dimps 2004
タイトルロゴ＆表紙デザイン／ Smile Studio（福島トオル）

4
April 2004
CONTENTS

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
http://www.arcadiamagazine.com/

発行所 / 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林 1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部）

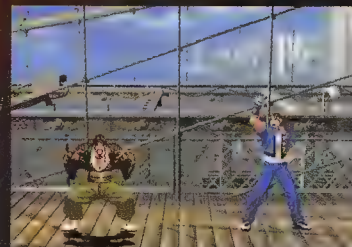
特別付録 B2 判ポスター
『DragonChronicle』
Illustration by 杉浦春夫
©2002 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

アトミスウェイブ新作タイトル発表!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ NEOWAVE（仮称）
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2004（仮称）
サムライスピリッツAW（仮称）
メタルスラッグ6（仮称）

速報!!

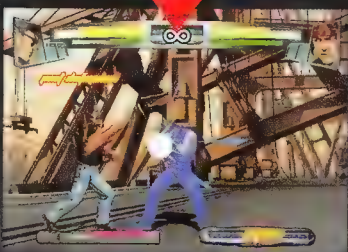
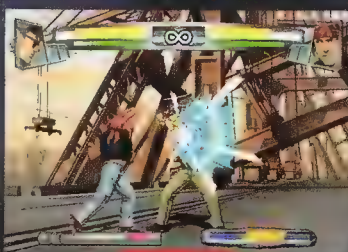
NEOGEOからAWへ完全移行！最新作の画面写真を独占入手!!

※画面はすべて開発中のものです。

ついに、MVS、そしてネオジオが13年の歴史に幕を下ろすことが決定した！

AOUエキスポ初日午前11時、サミーブースにおいて、SNKプレイモアの開発するMVSタイトルは『サムライスピリッツ零スペシャル』が最後となり、以降のSNKプレイモアのゲームタイトルは、アトミスウェイブを中心に開発されることが発表され、『ザ・キング・オブ・ファイターズ（以下KOF）』『サムライスピリッツ』『メタルスラッグ』シリーズの新作4タイトルも発表となった。

「[illegible]の終わり[illegible]」とは、株式会社SNKネオジオの平田氏の言葉。「[illegible]す」とのこと。

また、サミーの渡辺氏は、「[illegible]」と、熱く語ってくれた。

今後のアトミスタイトルから、ますます目が離せない！

SNKプレイモアのアトミスウェイブ第一弾は、昨年9月のアミューズメントマシンショーで発表された「KOF」シリーズ最新作、その名も『ザ・キング・オブ・ファイターズ NEOWAVE（仮）』だ。アルカディアでは一足先に画面写真を入手することに成功したので、ここに独占公開！ 『KOF』らしさはそのままに、ハードをアトミスウェイブへと移したことで、より美しく進化していることが分かるだろう。

左下の2枚は、ラルフのバルカンパンチをクラークが防御しているシーンだが、画面には何と「just defended」の表示が！ 『餓狼 -MARK OF THE WOLVES-』のシステムである「ジャストディフェンス」が、本作で採用されていると考えていいだろう。

また、各画面写真のパワーゲージにも注目。京や庵、ラルフ、クラーク、それぞれ長さや形状が異なるのだ。『KOF '98』のような、モードセレクトがあるのだろうか？ だとすると、前述のジャストディフェンスはそのモード特有のシステムなのか？ そして、体力ゲージの下にある緑のゲージが表すものは……。興味は深まるばかり。続報に期待してほしい。

サミー&SNKプレイモア独占インタビュー！

―今回の発表は、どういった経緯で決まったのでしょうか？

SNKネオジオ平田（以下平田） やはりネオジオは13年前のハードなので、[illegible]が[illegible]つの要因ですね。

―実際にアトミスウェイブ（以下AW）で開発してみてどうですか？

平田 とくに不自由はありませんでした。一番気になったのは、キャラクターを[illegible]でしたが、[illegible]。

―どんなところにAWの魅力を感じますか？

平田 やはり機能面ですね。MVSでは、半透明をやるのにも一苦労でしたから（笑）。

―サミーとしては、どのような期待をお持ちですか？

サミー渡辺（以下渡辺） MVSのタイトルというのは、世界的に愛されていますし、トップクラスのゲーム[illegible]ったパワーのあるタイトルをAWに迎えるということで、いい意味での[illegible]います。

―プレイヤーに一言お願いします。

平田 今回、プラットホームが大幅に変わるので、ゲーム性に関して心配されている方も多いと思います。ただ、「KOF」にはKOF独自の良さ、[illegible]にはサムライスピリッツ独自の良さがあると思いますから、根本的なゲーム性や操作感は大事にしつつ、[illegible]進化をしていきたいと思っています。

渡辺 ネオジオの時代を築いてきたファンの方を大切にしながら、ゲームの遺伝子をAWに引き継いでいきます。そして、アーケード全体を活性化していきたいですね。

（敬称略 2004年2月20日EXPO会場にて）

サミー
AM営業本部 営業部長
渡辺 洋一氏

SNKネオジオ
取締役 開発本部長
平田 一也氏

AOU2004アミューズメント・エキスポ出展作リスト

タイトル	出展ブース	ジャンル	発売時期
BATTLE CLIMAXX!	コナミ	プロレストレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ	2004年5月予定
麻雀格闘倶楽部3	コナミ	オンライン対戦麻雀	2004年3月予定
GUITARFREAKS 11thMIX	コナミ	ギターシミュレーション	2004年4月予定
drummania 10thMIX	コナミ	ドラムシミュレーション	2004年4月予定
pop' n music 11	コナミ	音楽シミュレーション	2004年3月予定
セガネットワーク対戦麻雀MJ2	セガ	麻雀	2004年3月予定
Quest of D	セガ	MOアクション	2004年夏予定
Virtua Fighter4 Final Tuned	セガ	3DCG格闘	2004年夏予定
アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たなる召喚	セガ	ボードゲーム	2004年3月予定
THE QUIZ SHOW	セガ	クイズ	未定
World Club Champion Football SARIE A 2002-2003 Ver.2.0	セガ	スポーツゲーム	2004年春予定
Ollie King	セガ	スケートボードレーシングアクション	2004年3月予定
THE RUMBLE FISH	サミー	2D対戦格闘	2004年3月予定
ネットセレクト サラリーマン金太郎	サミー	テーブルゲーム	2004年6月予定
FORCE FIVE	サミー	3D対戦格闘	未定
CHICAGO 1929	サミー	ドライブ	未定
RANGER MISSION	サミー	ガンシューティング	未定
湾岸MIDNIGHT MAXI BOOST(仮)	ナムコ	ドライブ	未定
TOKYO COP	ナムコ	カーチェイス	2004年3月予定
THE iDOL M@STER	ナムコ	アイドル育成シミュレーション	未定
ZOID INFINITY	タイトー	3D対戦格闘	2004年6月予定
Chaos Breaker	タイトー	2D対戦格闘	未定
ZOOO	タイトー	パズル	未定
CHAOS FIELD	エイブル	縦スクロールシューティング	2004年春予定
大大革命	エイブル	テーブルゲーム	2004年2月24日
NEED FOR SPPED	エイブル	レース	未定
XE+TH(ゼクロス)	エーピーシー	3Dオンライン格闘ゲーム	2004年4月中旬
P's ATTACK	ユウビス	ガンシューティング	未定
Hog Wild	ユウビス	ドライブ	未定
WEAPON COP	ユウビス	アクション	未定
Fantasy STORY	ユウビス	アクション	未定

ついに発表されたVF4FT!!

'01年夏、『VF4』が衝撃デビュー、'02年夏、大幅バージョンアップの『VF4 EVO』が登場……そしてこの夏、ついに『バーチャファイター4』シリーズの集大成といえる最新バージョン『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』リリース決定!!

今回の目玉となる要素を順を追って説明しよう。まず、真っ先に気になるのが新技だが、上の連続写真を見て分かるように各キャラに追加されている模様。さらに、従来技の性能も、バランスよく調整されているようだ。

また、今までもミッションなどで楽しませてくれたCPU戦が、『チャレンジモード』となってよりパワーアップ。これは、ステージごとに発生するさまざまなミッションを続けざまに達成していくモードのようだ。どうやら結果に応じて報酬が変化するようで、対戦の合間なども楽しくプレイできそうだ。

さらに、CPUのアルゴリズムがパワーアップ。PS2版で蓄積されたノウハウが活かされているなら、かなりリアルな動きを見せてくるハズ。そして、CPUがプレイ内容を分析し、それに応じた通り名(例:『鉄壁』など)を与えてくれるシステムもある模様。ちなみに、新キャラは追加されないものの、カードのデータは引継可能なので、これも一安心。

夏からの激戦に向け、今から『EVO』の修練を怠るなよ!!

※画面はすべて開発中のものです。

アクションありのオンラインRPG

QUEST of D™

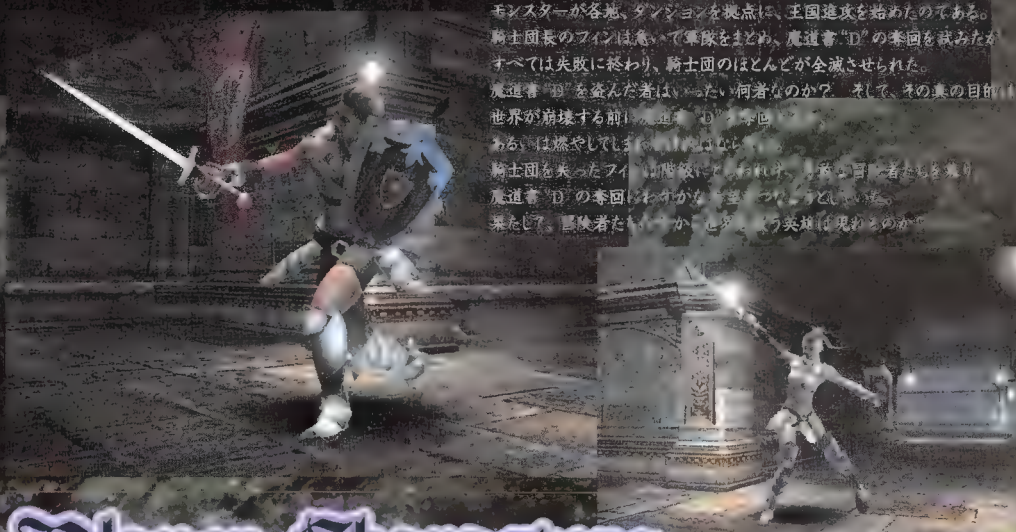
Quest of D
■メーカー：SEGA-AM2／セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋レバー＋ボタン
■発 売 日：2004年夏予定
■使用基板：NAOMI2

Story

――アルスター王国に代々伝わる禁断の魔道書"D"。
世界を滅ぼすほどの力を秘めたその魔道書が、何者かによって盗まれた。
女王メギンは、騎士団長のフィンに命じてすぐに追っ手を出したが、
略奪者の放ったモンスターたちに阻まれ、取り逃がしてしまう。
それから1カ月後――王国のあちこちで異変が発生する。
モンスターが各地、ダンジョンを拠点に、王国進攻を始めたのである。
騎士団長のフィンは急いで軍隊をまとめ、魔道書"D"の奪回を試みたが、
すべては失敗に終わり、騎士団のほとんどが全滅させられた。
魔道書"D"を盗んだ者はいったい何者なのか？ そして、その真の目的は？
世界が崩壊する前に魔道書"D"を奪回[illegible]
あるいは燃やしてしま[illegible]
騎士団を失ったフィ[illegible]冒険者たちを頼り、
魔道書"D"の奪回にわずかな[illegible]としていた。
果たして、冒険者たち[illegible]英雄は現れるのか？

Player Characters

ファンタジーの世界を題材としたRPGに付き物なのが、職業の概念である。今回紹介している男女は、剣と盾を装備した戦士系キャラのようだが、このほかにも多種多様の職業が存在していることは間違い無いだろう。神聖系の魔法で仲間をサポートする僧侶や、炎や雷といった攻撃的な魔法を駆使して闘う魔法使いなど、バリエーション豊かな冒険者たちがこの世界で活躍しているのだ。さらに同じ職業の中でも、装備品によって見た目に違いが出てくることが予想される。

「Quest of D」の世界に自分の分身となるキャラクターを作り出し、はるかなる冒険の旅路に乗り出そう！

カードあり、

アーケードとMO（マルチプレイオンライン）RPG。この夢のコラボレーションが今、SEGA-AM2の手で実現される。マイキャラを思いのままに育て、仲間と力を合わせて敵を倒す。アーケードという空間の中で、そのだいご味を味わえるときが来たのだ。

Monsters

スケルトン、リザードマン、ヘルハウンド、ミノタウロス、そしてデーモン。屈強なモンスターたちが冒険者を迎え撃つ。SEGA AM2の技術力を結集した高度なグラフィックに、彼らもまた生命を吹き込まれるのだ。序盤で頻繁に闘うことになりそうなスケルトンは、武器や鎧など装備のバリエーションが豊富。中には弓を持つものも居るようだ。

『Quest of D』のカギとなる四つのキーワード

PCやコンシューマーで証明済みの面白さ

MORPGはネットゲームの金字塔。PCゲームとしては早くから地位を確立し、『ディアブロ』などの名シリーズが次々と生み出されていった。

近年になってその流れはコンシューマーへと派生し、より多くの人に認知された。『ファンタシースターオンライン』を皮切りに、コンシューマーMMO（マッシブマルチプレイオンライン）『ファイナルファンタジー』シリーズをも巻き込んだ勢いは、これからも続いていくことだろう。

そして今、『Quest of D』がアーケードに新風を吹き込もうとしている。この波に乗り遅れるわけにはいかない！

ファンタシースターオンライン

コンシューマー初のMORPG。瞬く間に多くの人々を虜にした。

Key Word ① マルチプレイオンライン

道中で出現したアイテムを分け合うことも、重要なチームワーク。レアなアイテムが出現した際、その分配がどんな方法で行なわれるのかも気になるところだ。

知らないプレイヤーとも協力しながら、ダンジョンの下層へと歩を進める。画面右端には「チャット」のアイコンが。仲間とのコミュニケーションに活躍するのだろう。

本作の最大のウリは、何といっても全国の店舗をつなぐネットワークだろう。これにより、他店舗に居るプレイヤーとの協力プレイが実現。これまで自宅にネット環境を整備しなければ遊べなかったMORPGが、アーケードで手軽に遊べるのだ。友達同士はもちろん、知らないプレイヤーと共に闘うのも、またひと味違った面白さがある。

もちろん、仲間とコミュニケーションを取るためのアクションやチャット機能も充実。パーティー内のチームワークを生み出す手助けになってくれる。

Key Word ② D.NET（仮称）

『VF4EVO』や『MJ』で確立された、SEGA-AM2のネット連動コンテンツ。本作にも、当然のようにこれが導入される。ICカードに記録されたマイキャラのデータを携帯電話で閲覧でき、獲得したアイテムを保管したりするわけだ。このほか、「VF.NET」にあった友達同士でのチーム編成や、一緒にプレイした仲間とのメッセージ交換などのコンテンツも予想される。これらが、ゲームの楽しみをさらに増大してくれることは間違い無い。

そして、最も注目したいのが新システムの「オークション」。ここでは、手に入れたアイテムを出品して売却したり、出品されたアイテムを落札できる。欲しいアイテムが出品されているかを見て、財布と相談しながら競り合うのが日課になりそうだ。

大人気シリーズに彩りを添えたネット連動コンテンツ

『VF4』で導入されたネット連動コンテンツは、3D格闘を代表するシリーズをさらに躍進させた。特に新鮮だったのは、ゲーム中に入手したアイテムによるコーディネイト。その後、このシステムは『セガ四人打ち麻雀MJ』へと引き継がれていく。

RPGということもあり、キャラコーディネイトの価値がさらに高い本作。自分だけのオリジナルキャラを思う存分育成しよう。

バーチャファイター4 エボリューション

長期間にわたって人気が衰えないのは「VF.NET」の力によるところも大きい。

Key Word ③ カードシステム

冒険者の最終目的である魔術書"D"を、模写魔術によってカード化したという「Dトレーディングカード」。プレイごとに排出されるこのカードをICカードと共に挿してプレイすれば、マイキャラにその装備や能力が付加される。ここで一部紹介しているのはアイテムのみだが、このほかスキルやモンスターのカードもあるとのこと。モンスターカードは、ゲーム中に召喚して敵と闘わせるものなのだろう。

総計数百種というDトレーディングカードは、本作にカードゲームの要素を加え、プレイヤーに収集の楽しみを味わわせてくれる。

武器

アクセサリー

防具

コレクター魂をくすぐるトレーディングカード

戦略の幅広さとカード収集の楽しみを併せ持つトレーディングカードゲームは、多くの人々に支持されてきた。『Magic the Gathering』を筆頭に、カードを購入して遊ぶゲームがその元祖。最近はアーケードにも進出し、『WCCF』や『アヴァロンの鍵』などのヒット作が生まれた。

本作のトレーディングカードはあくまでサブの要素だが、得たカードがゲームに役立つという点は同じ。価値の高いカードを獲得したときの喜びもまた……。

WCCF

アヴァロンの鍵

筐体から排出されるカードに一喜一憂。収集欲が駆り立てられる。

Key Word ④ レバー+ボタン+タッチパネル

操作面での大きな特徴は、レバーとボタンに加え、タッチパネルを採用していること。このタッチパネルは、画面に表示されているアイコンの操作ばかりでなく、ダンジョン内のスイッチを動かすときや、アイテムを拾うときにも活躍する。敵を攻撃するときのターゲット指定にもこれを使うため、ゲームの主軸となる戦闘アクションにも大きくかかわることになるだろう。レバー、ボタン、タッチパネルの3種を使った操作感は、分かりやすく、それでいて高いアクション性を持つものになりそうだ。なお、レバーはアナログのものが使われるとのこと。この点にも注目しておきたい。

ダンジョン内のアイテムを拾うときは、画面に直接触れて持ってくればいい。タッチパネルの採用により、直感的に分かりやすい操作が実現する。

ターゲットをタッチパネルで指定し、レバーやボタンでキャラを操作。腕を磨く価値のある高いアクション性が期待できる。

やり込む価値の高いセガの3Dアクション

3Dアクションといえば、セガのゲームが真っ先に思い付く。ロングランヒットとなった『スパイクアウト』は、気軽に遊べる操作感と、技術を磨いたときの達成感が共存する秀作だった。それは、続編の『スラッシュアウト』にも受け継がれている。

RPGでありながら、質の高いアクション性が約束されている本作。『VF』シリーズを手がけるSEGA-AM2の3D技術にも注目だ。

スパイクアウト

スラッシュアウト

剣や魔法のコンボで、スピーディーに敵を倒す。そんな感覚を再び味わえるのか。

業界初!
プロレス+トレーディングカード+全国オンライン対戦!

WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAXX!™

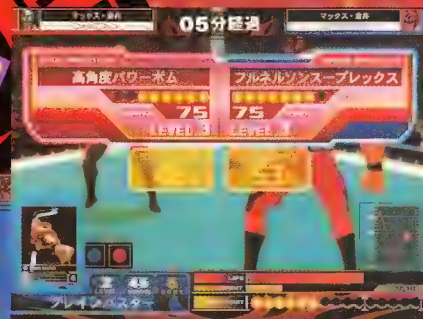
プロレスとトレーディングカード。そして、全国オンライン対戦という要素をすべて詰め込んだ、新感覚トレーディングカードバトルを大紹介!

バトルクライマックス!
■メーカー:コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル:オンライン対戦プロレス
■操作方法:専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日:2004年5月発売予定
■使用基板:—

※ゲーム画面とカードはすべて開発中のものです。

プロレスファン、トレカファン、ゲームファンだれもが楽しめるカードバトルゲーム!!

この「バトルクライマックス!」は、トレーディングカードを使い、自分の立ち上げた団体の運営やレスラーの育成、育成したレスラーでのオンライン対戦やベルト争奪戦などを行ない、全国No.1の団体を目指すゲームだ!

ゲーム中には、プロレス団体の「新日本プロレス」、「NOAH」、「ZERO-ONE」に所属する選手、さらにフリーで活躍中の高山善廣選手らを加えた総勢121名の有名選手が実名で登場し、プロレスファン、トレカファン、ゲームファンすべてが納得のゲームとなっている。今回は、そのゲーム内容を大紹介!

自分の手で夢の団体を作り上げよう!

トレーディングカードを使って白熱のカードバトル!

プレイヤーカード

スキルカード

トレーディングカードファンにはうれしい、集める楽しさも満載!「バトルクライマックス!」には、370種類以上ものカードが存在し、それらは"プレイヤーカード"(135種類)と"スキルカード"(250種類以上)に分けられている。

プレイを始める際購入するスターターパックには、"プレイヤーカード"1枚と、"スキルカード"10枚が入っている。ここからキミのカード収集がスタートするのだ! キミは、だれよりも早く全種類のカードを集めることができるか!?

一番気になる部分 ゲームの流れを紹介！

プロレスファン・トレカファンも納得の『バトルクライマックス！』。では肝心のゲームファンは？　ご安心ください！　ここでは、ゲームファンが一番気になるであろうゲームの流れを紹介！

今までに類を見ない新しいゲームシステムが多数搭載されているため、そこを理解しないと稼働したときに迷ってしまう。そんなことが無いようにしっかり熟読し、ほかのプレイヤーからアドバンテージを奪え！　全国のプレイヤーとの勝負は、キミがここを読んだこの瞬間から始まっているのだ！

① まずは スターターパックを購入!!

スターターパックの内容
- ●エントリーカード……1枚
- ●プレイヤーカード ……1枚
- ●スキルカード………10枚

② 団体を立ち上げて 選手を育て上げろ！

③ さぁ！　試合開始だ!!

試合中は、お互いが出した"スキルカード"の…により、技の掛け合いが生…

Lv1　Lv2　Lv3

ライフゲージ 体力。無くなると技が返せなくなる。

スピリットゲージ レスラーの気力。満タン時、同じ"スキルカード"を2回連続でセンサーに通すと自分の技が無条件で決まる。

①基本技B ②基本技C ③受け ④基本技C ⑤使用しない

選択技の表示 現在の技が終わった後、次の攻撃で繰り出す技が表示される。

コストゲージ 現在所持しているコスト（コストはスキルカードを使用する時に必要）

フィニッシュボタン フォールorギブアップを狙いに行く。

ブーストボタン 自らのライフを削って、ブーストという特殊効果を発動させる。効果は"スキルカード"の属性（打撃・投げ・関節）により変化する。

スラッシュ テーブル中央のセンサーにカードをスライドさせて通すことにより、"プレイヤーカード"と"スキルカード"を読み込ませる。カードはガイドに沿わせてさえいれば、縦横自由・左右どちらからでも読み込ませることは可能。ただし、カードをセンサーに通す際、遅すぎたり早すぎたりすると読み込みに失敗する場合があるので注意。

④ 試合後の楽しみ ブースターパック

もっと深い情報は続報を待て!!

オフェンシブゲージ消費行動

※オフェンシブ度……大まかなオフェンシブゲージ消費の度合い

ジョルトアタック

オフェンシブ度 100

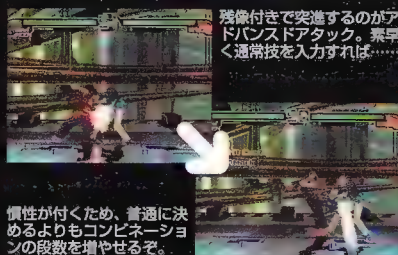
オフェンシブゲージを全消費して、発生の早いガード不能技を繰り出す。ヒットすると相手を一定時間硬直させるため、追撃が可能だ。非常に見切られにくいので、ヒット時の追撃を突き詰めていけば、強力な攻撃に成り得る。

ジョルトアタックがヒットすると、「時」が止まったかのように画面が紫色になる。

その後はすかさず追撃を決めていこう。どこまで役に立つかは追撃の研究次第!?

アドバンスドアタック

オフェンシブ度 50

発生の早い突進攻撃。ヒット時は慣性が付いた状態で多段コンビネーションを決めていける。通常技ヒット時のみキャンセルで出せるが、アドバンスドアタックからつないだ通常技からはキャンセルで出せないので注意。

残像付きで突進するのがアドバンスドアタック。素早く通常技を入力すれば……

慣性が付くため、普通に決めるよりもコンビネーションの段数を増やせるぞ。

オフェンシブアーツ

オフェンシブ度 100

コマンド：各キャラコマンド表参照

オフェンシブゲージMAX時に繰り出せる強力な必殺技。ゲージを完全消費するだけに威力は高く、その名の通り、ほとんどのキャラの技が攻撃的な性質を持っている。連続技に組み込んでいくのが主な活用法だろう。

悶絶必至の破壊力！

画面が赤く染まれば、オフェンシブアーツ発動の合図。割り込みに使用する、連続技に組み込むなど、スタンダードに使っていける。

※記事中のコマンド類は、一部例外を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。また、本稿では以下の略称を使用しています。
OA……オフェンシブアーツ
DA……ディフェンシブアーツ
CA……クリティカルアーツ

ザ・ランブルフィッシュ
■メーカー：ディンプス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2004年3月中旬
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

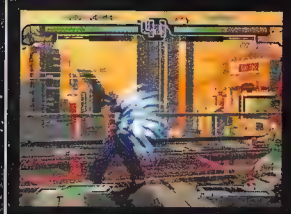
Text：ハメコ。、ラオウ、モミアゲ

全国の2D格闘ゲーマーから注目を浴びている『ザ・ランブルフィッシュ』。稼働開始直前号となる今回は、その奥深いゲームシステムを徹底解説していくほか、各キャラクターのインスト技を完全紹介。しっかり予習して、ムーブメントに乗り遅れるな！

※本稿は開発途中バージョンを基に作成しています。
一部製品版と異なる可能性があることをご了承ください。

オフェンシブゲージを増加させる行動は？

相手に攻撃をヒットorガードさせる

相手に攻撃を触れさせることで、オフェンシブゲージがたまっていく。攻撃をガードさせたときよりもヒットさせたときの方が、より多くたまっていくぞ。

空振りしたら増加せず！

たとえ必殺技であっても、技を空振りした場合にはオフェンシブゲージが増加しない。飛び道具系の必殺技で安易にゲージ増加を狙うことは不可能なので注意。

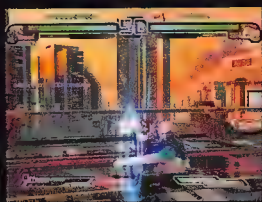
ゲーム画面の見方

①**連勝数**：何連勝しているかを表示。挑戦者は「CHALLENGER」と表示される。
②**ガードゲージ**：攻撃をガードすると減少。ゼロになると、一定時間無防備な状態に。
③**勝利マーク**：1ラウンド勝利で一つ点灯。
④**ライフゲージ**：残りのライフを表示。このゲージがゼロになると負けとなる。
⑤**キャラクター名**：プレイヤーが使用しているキャラクターの名前を表示。
⑥**残りタイム**：そのラウンドの残り時間。
⑦**オフェンシブゲージ**：攻撃をすることでたまる。MAX1本でストックは無い。
⑧**ディフェンシブゲージ**：防御することでたまる。MAX1本でストックは無い。

『T.R.F.』は、こう味わえ!!

インプレッション

2種類のゲージを使った駆け引きが対戦の肝。攻め手の狙いは、コンビネーションをガードさせてガードクラッシュを狙うこと。相手をガードクラッシュさせれば、各キャラさまざまな連続技をたたき込める。逆に受け手側は、攻めを凌いでためたディフェンシブゲージを活用し、攻守の切り返しを図る。攻め、守り共にやらねばならないことが多く、常に楽しんで対戦できるハズ!

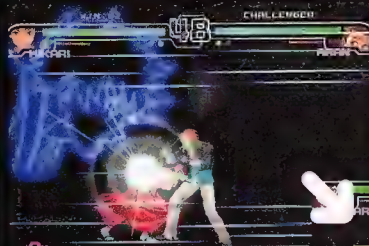
守 ディフェンシブゲージを増加させる行動は?

相手の攻撃をガードする

相手の攻撃をガードすることで、ディフェンシブゲージはたまっていく。また、少しずつではあるが、時間経過でも自然にたまっていくぞ。

ガードクラッシュに注意しよう!

相手の攻撃を防ぎ続けていると、すぐにガードクラッシュさせられてしまう。そうなる前にインパクトブレイクなどを活用して攻守を切り返したい。

クリティカルアーツ発動!

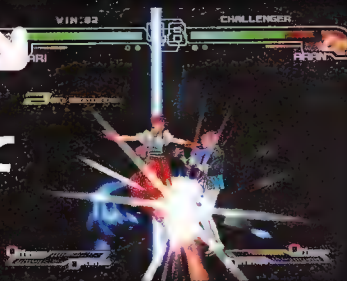
オフェンシブゲージとディフェンシブゲージ、その両方がMAXになると、超強力な必殺技「クリティカルアーツ」が発動可能になる。技の性質はキャラごとに違うものの、どれも威力が非常に高く、決まれば試合をひっくり返せるものばかり。演出はド派手もド派手、特に準備モーションは一見の価値あり!

両方のゲージがたまると……

オフェンシブゲージ&ディフェンシブゲージ

守 ディフェンシブゲージ消費行動

※ディフェンシブ度……大まかなディフェンシブゲージ消費の度合い

ディフェンシブ度100 ディフェンシブアーツ

コマンド：各キャラコマンド参照

ディフェンシブゲージMAX時に出せる必殺技。オフェンシブアーツとは逆に、くらい中やガード中のみ出せるなど、特殊な性質のものが多い。その用途は防御的なものがほとんどを占める。

青いエフェクトがディフェンシブアーツ発動の目印。ガード中、くらい中など特定の状況下でのみ使用可能となっており、その性質は特殊だ。

ディフェンシブ度50 クイックリカバリー

コマンド：吹っ飛びダメージ中にD

浮かされた状態から任意のタイミングで受け身を取る行動。通常のリカバリー(吹っ飛びダメージ中に任意の攻撃ボタン)とは違い、浮き状態になった瞬間から入力を受け付けているので、くらった技によっては反撃も可能。

アランのヴァーチカルストライクをくらってしまった。この段階で通常のリカバリーを出すことは不可能。

しかし、クイックリカバリーであればこの段階で発動可能。相手より先に動けるので、反撃が決まることも。

ディフェンシブ度50 インパクトブレイク

コマンド：ガードした瞬間に←+D or ↙+D

ディフェンシブゲージを使用してガード硬直を減らす行動。立ちorしゃがみガード両方で防げる技に対しては←+D、しゃがみガードでのみ防げる技に対しては↙+Dで発動しないと失敗となり、ゲージのみ消費してしまう。

強攻撃に発動できれば、まず反撃が間に合う。非常に重要なシステムだ。

立ち技に対してしゃがみガードから発動しても、ゲージを消費するだけに終わる。

◀ 基本ゲームシステムは次ページで詳しく解説!!

基本操作

「ザ・ランブルフィッシュ」の操作系は至ってシンプル。今までに2D格闘ゲームを触った経験があれば、違和感無く楽しめるはずなので、しっかりと覚えよう。

投げ

相手の近くで⬅or➡+強Ⓟ

全キャラクターが持つ投げは発生が非常に早く、近距離での割り込み、反撃に使っていける。投げと同じコマンドで投げ抜けも可能だ。

投げ抜けはタイミングが非常にシビア。視認して抜けるのは不可能に近い。

グラウンドダッジアタックは、キャラクターごとに性能が異なるので要チェック。

グラウンドダッジ

エリアルダッジアタックは中段攻撃。着地寸前に当てれば地上技につながるぞ。

エリアルダッジ

ダッジ

グラウンドダッジ	Dで上段攻撃を回避
エリアルダッジ	D+⬇要素で下段攻撃を回避
ダッジアタック	ダッジ中に任意の攻撃ボタンを押す

ダッジとは、相手の攻撃を回避する行動の総称。その種類は二つあり、上半身を狙った攻撃を避ける前方へのダッキングが「グラウンドダッジ」、足元への攻撃を避ける小さいジャンプが「エリアルダッジ」だ。ダッジ中は任意の攻撃ボタンを押すことで、ダッジアタックを繰り出せる。グラウンドダッジとエリアルダッジで技が異なるぞ。

『ザ・ランブルフィッシュ』ゼンの禅問答

Q. 『ザ・ランブルフィッシュ』って面白いんですか？

A. バカヤロウ！　面白くなきゃ俺はここに居ねぇよ！　とりあえず「弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→必殺技」といった具合にコンビネーションがいろいろあるから、そう快感が抜群なのは間違い無いぜ。

Q. 格闘ゲーム初心者にとって難しくないの？

A. そんなことはねえ。とりあえず適当に動かすだけでも十分楽しめるぜ。それにどんなゲームでも、スタートはみんな同じさ。

Q. まず何から始めればいいの？

A. そりゃあ、とりあえずコインを入れてみりゃいいのさ。

Q. ゼンさんは何で闘っているの？

A. そいつは「マガジンZ（講談社刊）」を買って、読めば分かるはずだぜ。

『仮面ライダーSPIRITS』、『機動戦士ガンダムSEED』で知られる「マガジンZ（講談社刊）」に、『ザ・ランブルフィッシュ』のマンガ連載が決定！　ゲームにマンガにとさまざまなメディアに進出する本作……これは読むしかない！　ゲームと併せてマンガも完全攻略せよ!!

牙砕脚は垂直ジャンプ気味に跳び上がり、相手の頭上から強襲する蹴り技。見た目通り、しゃがみガードでは防がれない中段攻撃だ。

ゼンは使いやすい必殺技が多いスタンダードなキャラ。通常技のリーチが結構長く、コンビネーションの組み立てには多くのパターンが考えられる。

斬震拳の強化版ともいえる、クリティカルアーツの羅喉。決めれば相手に大ダメージを与えられるぞ!

ダッシュやジャンプで接近してコンビネーションを繰り出し、最後は斬震拳や壊迅撃で締めるというのがゼンの基本戦術だ。コンビネーションがガードされていたら斬震拳、ヒットしていたら壊迅撃につなぐといいだろう。

オフェンシブアーツの劫迅烈震撃は、ヒット時に相手を画面端まで持っていき、画面端と挟むようにして打撃を何発もたたき込む技。一見の価値あり!

Report about Zen

各国の格闘技を複合した、独自のスタイルを取るファイター。繰り出す必殺技の数々は、一打必倒を旨とする。相手を選ばないその高い対応力は、本戦においても十分発揮されるであろう。

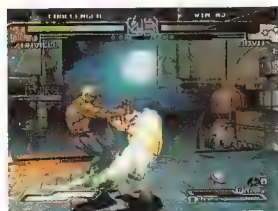
数年前に壊滅した組織「バロール」の地下格闘選手としての経歴があり、この事実からも本選手の実力の程がうかがえる。

Power Type

鍛え上げられた体躯が印象的なオービルは、そのパワーを活かして闘うキャラ。特にコマンド投げのフルグラビティロック、同じくコマンド投げでクリティカルアーツのフルグラビトンフォールは非常に強力で、接近してこれらの技を狙うのが主戦法となるだろう。

しかし、パワーに満ち溢れている分、ダッシュなどの動作速度は緩慢で、相手への接近に苦労する。そこで、突進中に相手の攻撃を受けてもひるまないアサルトタックルや、効果中は何度攻撃を受けてもひるまないエクステンションヒートも活用する必要があるぞ。

組んだ両腕をブン回すスレッジリボルバーは、通常技キャンセルから連続技に組み込める。

スナイプスルーは、低い軌道で相手に飛び掛かって地面に投げ付ける移動投げ。中間距離からの奇襲に使えるぞ。

Report about Orville

本大会屈指の実力と経歴を持ち、超近距離からの投げ技を得意とする格闘家である。本選手の巨大な体躯と破壊力のある投げ技は、多大なプレッシャーを相手に与え続けるであろう。

今回は、一時現役を引退しての本大会参加ということで、多くの大会関係者を喜ばせている。

コマンド投げのメロースローは、技自体のダメージはゼロ。だが、その後追撃を決められる。

サソリマークの数が多いほど威力が上がるスーパーシャイニーパンチだが、使用後はサソリマークの数がゼロに戻る。

飄々とした出で立ちのボイドだが、その格闘スタイルは意外にもオーソドックス。手足が短く、ダッシュが遅い代わりに、なかなかの攻撃力を持つ。

特徴的なのは、オフェンスゲージ上に表示されるサソリマークの存在。強烈な突きをお見舞いするサニーフィンガーおよび、斜め上方向に両手を突き上げるディフェンシブアーツ、ツインサニーフィンガーが決まると、サソリマークが最大9個まで蓄積。その数が多ければ多いほど、オフェンシブアーツであるスーパーシャイニーパンチの威力、ヒット数が上がっていくぞ。

Report about Boyd

スタンダードな格闘スタイルを取る、ごく平均的なファイターであり、本大会の最高齢選手でもある。予選記録の内容もこれといって特筆する点は無く、本戦進出は全く不可解である。

なお、本戦は運だけで勝ち進めるほど甘くは無く、本選手が上位に食い込むことは非常に難しいであろう。

Basic Arts

Zen ゼン

	技名	コマンド
必殺技	斬震拳(ざんしんけん)	↓↘→+Ⓟ
	壊迅撃(かいじんげき)	↓↙←+Ⓟ
	旋轟拳(せんごうけん)	→↓↘+Ⓟ
	牙砕脚(がさいきゃく)	↓↙←+Ⓚ
OA	劫迅烈震撃(こうじんれっしんげき)	→←↙↓↘→+Ⓟ
DA	咆震衝(ほうしんしょう)	↓↙←↓↙←+Ⓟ
CA	羅喉(らごう)	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ

Orville オービル

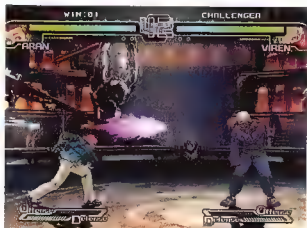
	技名	コマンド
必殺技	アサルトタックル	↓↘→+Ⓟ
	スナイプスルー	←↓↙+Ⓚ
	フルグラビティロック	→↘↓↙←→+Ⓟ
	スレッジリボルバー	↓↙←+Ⓟ
OA	エクステンションヒート	↓↓+Ⓟ
DA	ハンマーファング	ガード中に←↙↓↘→+Ⓟ
CA	フルグラビトンフォール	→↘↓↙←→↘↓↙←→+Ⓟ

Boyd ボイド

	技名	コマンド
必殺技	サニーフィンガー	↓↘→+Ⓟ
	メロースロー	←↙↓↘→+Ⓚ
	ファンシーキック	↓↙←+Ⓚ
	シャイニーパンチ	→↓↘+Ⓟ
OA	スーパーシャイニーパンチ	←→↘↓↙←+Ⓟ
DA	ツインサニーフィンガー	↓↘→↓↘→+Ⓟ
CA	エキセントリックモーション	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ

※21～23ページの「キャラクタータイプ分け」は、編集部独自の調査によるものです。

Speed Type

Aran アラン

中～遠距離では、飛び道具ヴァニシングストライクでけん制し、跳んだ相手をヴァーチカルストライクで落とす戦法もありだ。

アランの通常技には発生の早いものからリーチの長いものまでそろっており、必殺技にも飛び道具のヴァニシングストライク、対空技のヴァーチカルストライク、コンボや連係に組み込みやすいヴァンガードストライクなど、扱いやすいものがそろっている。

相手に接近したらとりあえずコンビネーションを出し、そこからヴァンガードストライク→セカンドストライク→サードストライクと連係させていくといい。スピードを活かして手数を多く出していけば、一度の連係が長く続き、ガードクラッシュを狙いやすいぞ。

ヴァンガードストライクがヒット!! セカンドストライクとサードストライクには、さまざまな派生があるので探してみよう。

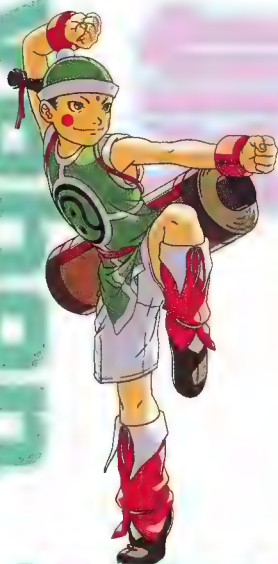
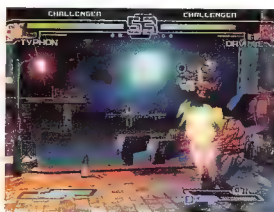
Report about Aran

本選手に関しては詳細な情報が不足しているが、本戦参加までの記録において、打撃系のコンビネーションを主体とした格闘スタイルを取ることが確認されている。巧みなフットワークと連係力の高い技との組み合わせは、本戦においても十分上位を狙えるであろう。ただしそれは、本選手がどこまで奮起するかにかかっている。

Typhon タイフォン

タイフォンはジャンプの軌道が高く、画面端では三角飛びも可能。相手をほんろうして闘うトリッキーなスタイルを得意としている。通常技はリーチの短いものがほとんどだが、その身軽さがリーチの短さを補ってくれるだろう。

必殺技は大まかに打撃技、奇襲技、飛び道具の3種類で構成。中でも奇襲技の猛跳襲は、初動がバックジャンプからの三角飛びと見分けが付かず、その後は急降下蹴りや相手の頭上を越えながらの掌打に派生するなど、相手に行動を読まれにくい。タイフォンの主力技といっても過言ではないだろう。

相手と距離を取りつつ、猛跳襲からの派生技で奇襲を仕掛けていくのが基本戦法だ。

敵が追い掛けてこないようなら、飛び道具の纏勁掌を出していく。弱Ⓟで正面に発射、強Ⓟで斜め上に発射するぞ。

Report about Typhon

本選手の特筆すべき点は、中国拳法と気功による攻撃との連係にある。高い機動力で相手をほんろうしつつ、死角から放つ強力な気功攻撃は、相手に反撃のスキを与えない。

若年ながらも実力の程は計り知れず、文字通り本大会の台風の目となる可能性が高い。

Kaya カヤ

飛び道具の飛翼は、攻撃判定が大きい半面、発生は若干遅め。使い方を工夫しよう。

クリティカルアーツの蚌舞・躯命殲は巨大な竜巻を発生させる技。巻き込まれた相手は大ダメージ必至！

カヤの格闘スタイルは、姉妹関係にあるヒカリと同じ古武術。しかし、通常技こそヒカリと似たものが多いものの、飛び道具、投げ技、打撃技など、カヤの方が攻撃的な必殺技が多い。攻めて良し、守って良しのキャラといえる。

飛翼は青白い衝撃波を正面に繰り出す飛び道具。中～遠距離で相手をけん制するのに使っていける。月影は相手の水月（みぞおち）を両手で突くコマンド投げ。接近戦で相手のガードを崩すのに役立つぞ。ヒカリと同じような当て身技の朧蝶 雲は、当て身できる技が限られているので注意しよう。

Report about Kaya

某国に古くから伝わる武術を習得しており、闘うその姿は完成された芸術品のようである。本選手の落ち着いた身のこなしと的確な判断力は、投げ技、打撃技の両面で発揮されている。

現在参戦している選手「ヒカリ」と姉妹であり、この事実が本大会の参加理由に何かしら関係があると考えられる。

Basic Arts

Aran アラン

必殺技	ヴァニシングストライク	↓↘→+Ⓟ
	ヴァーチカルストライク	→↓↘+Ⓚ
	①ヴァンガードストライク	↓↙←+Ⓟ
	→②セカンドストライク	①中に↓↙←+Ⓟ
	→サードストライク	②中にⓅ
OA	ストライクバースト	↓↘→↓↘→+Ⓟ
DA	ストライクエッジ	ガード中に←↙↓↘→+Ⓟ
EA	インフィニティストライク	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ

Typhon タイフォン

必殺技	纏勁掌（てんけいしょう）	↓↘→+Ⓟ
	猛跳襲（もうちょうしゅう）	↓↙←+ⓅorⓀ
	連活脚（れんかつきゃく）	↓↘→+Ⓚ
	跋気掌（ばっきしょう）	→↓↘+Ⓚ
OA	縮勁・崩衝按（しゅくけい・ほうしょうあん）	↓↘→↓↘→+Ⓟ
DA	金剛搗碓（こんごうとうたい）	←→↘↓↙←+Ⓚ
EA	颱風式・超絶連勁砲（たいふぉんしき・ちょうぜつれんけいほう）	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ

kaya カヤ

必殺技	飛翼（ひよく）	↓↘→+Ⓟ
	天閃（てんせん）	→↓↘+Ⓟ
	朧蝶 雲（おぼろてふ くも）	→↘↓↙←+Ⓟ
	月影（げつえい）	←→↘↓↙←+Ⓚ
OA	奉閃（ほうせん）	↓↘→↓↘→+Ⓟ
DA	霜刃（そうじん）	やられ中に↓↙←↓↙←+Ⓟ
EA	蚌舞・躯命殲（きんぶ・くめいせん）	→↘↓↙←→↘↓↙←+Ⓟ

Technical Type

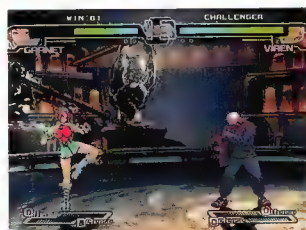
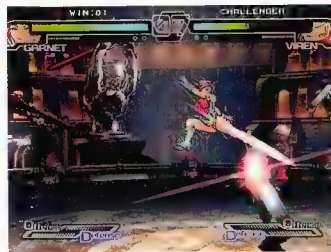
Garnet

脚技のみで闘うガーネットは、通常技のリーチが全般的に長い。また、必殺技もリーチの長いものばかりなので、中間距離が得意のキャラといえる。

中段攻撃のスキームスタイフルと、下段攻撃のバイティングジェストは相手のガードを揺さ振るのに役立つ。ゲイズスラッシュは対空技として使っていけるぞ。ピアシングハートは弱Ⓟ・強Ⓟ・弱Ⓚで出すことで、それぞれ斜め上・前方・足元に向かってリーチの長い蹴りを繰り出す。ボタン押しっぱなしでタメが可能なほか、強Ⓚで構えをキャンセルすることも可能だ。

Report about Garnet

本選手は、本大会においては珍しい、脚技のみで闘うファイターである。その変幻自在な蹴り技は、ほかの選手の追随を許さない。まるで鞭のようにしなる鋭い蹴りは、遠距離からの精確な攻撃を可能とし、それはあたかも標的を射抜くスナイパーのようである。

スキームスタイフルは中段攻撃。中間距離からのけん制&しゃがみガード崩しとして使っていける。

中間距離でピアシングハートを出し、ボタン押しっぱなしで相手の様子を見る。写真の距離からでも派生技のキックが届くぞ。

Viren

クロタルス フリングは、手に持っている鎖を振り回す技。斜め上～前方に判定が強い。

空から降ってくる数々の武器を相手にたたき込む、オフィオファグス ダンス。最後は爆弾をシュート!!

ヴィレンはスタンガンやチェーンを利用したダーティな必殺技を持つ。手足が長くダッシュが速いため、非常に攻め込みやすいキャラといえるだろう。

注目したいのは、必殺技のダシュアティス ラッシュ。これは、最初のコマンド入力で走り出し、追加入力で四つの行動へと派生するという技。それぞれ、弱Ⓟは停止、弱Ⓚはスタンガンによる下段攻撃、強Ⓟは攻撃しながらの裏回り、強Ⓚは小さく跳び上がってからの中段攻撃となっている。通常技のコンビネーションからキャンセルで出して、派生技を使い分けていくといい。

Report about Viren

本選手には既存の格闘技を習得している様子は見られず、自己流の格闘スタイルを取る。変則的な技で相手の意表を突き、主導権を握る闘いを展開する。

勝利に固執する傾向が見られ、戦闘における武器の使用すらためらいが見られない。

ヴィレン

Hikari

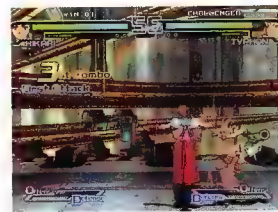
ヒカリは姉妹関係にあるカヤと同じく、古武術をベースとした睦月流という武術を使って闘うキャラ。技を繰り出す際のかけ声がチャーミングなので、気になる人はチェックしておこう。

必殺技の朧蝶は押すボタンによって上・中・下段攻撃に対応する当て身技。使いこなすには読みとセンスが求められる。ディフェンシブアーツもそんなヒカリの特徴を表すかのように当て身技である朧蝶の強化版となっている。群雲払いは相手に強烈な手刀をお見舞いするオフェンシブアーツ。地上はもちろん、空中でも出すことが可能だ。

突進技の車薙は、弱で2ヒット、強で3ヒットする技。弱で出せば連続技にも組み込めるぞ。

Report about Hikari

某国に古くから伝わる武術を習得しており、闘うその姿は東洋の舞をほうふつとさせる。相手の攻撃を利用して闘う本選手の格闘スタイルは、多くの打撃系選手にとって脅威となるであろう。

現在参戦している選手「カヤ」と姉妹であり、この事実が本大会の参加理由に何かしら関係があると考えられる。

ヒカリの象徴的な技である朧蝶は、空・土・霧と3種類ある。うまく使い分ければ、飛び道具以外のほとんどの技を当て身可能。

Basic Arts

Garnet ガーネット

	技名	コマンド
必殺技	ピアシングハート	↓↙←+弱Ⓟor強Ⓟor弱Ⓚ
	ゲイズスラッシュ	→↓↘+Ⓚ
	バイティングジェスト	↓↘→+Ⓚ
	スキームスタイフル	←↓↙+Ⓚ
OA	ピアシングソウル	↓↙←↙↓↘→+Ⓚ
DA	ミミックテラー	ダウン中に↔↘↓↙←+Ⓚ
CA	トリック アンド ティーズ	↓↘→↘↓↙←+Ⓚ

Viren ヴィレン

	技名	コマンド
必殺技	クロタルス フリング	→↓↘+Ⓟ
	ダシュアティス ラッシュ	↓↘→+Ⓟ・ⓅorⓀ
	ラティカウダ キャプチャー	←↙↓↘→+Ⓚ
	サラマンダー フレイム	↓↙←+Ⓚ・Ⓚ
OA	アトラクス ファング	→←↙↓↘→+Ⓟ
DA	ディオネア トラップ	やられ中に↔↘↓↙←+Ⓚ
CA	オフィオファグス ダンス	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ

Hikari ヒカリ

	技名	コマンド
必殺技	朧蝶 空・土・霧(おぼろてふ そら・つち・きり)	↓↙←+弱Ⓟor強Ⓟor弱Ⓚ
	車薙(くるまなぎ)	←↙↓↘→+Ⓟ
	紅葉払い(もみぢばらい)	←↙↓↘→+Ⓚ
	身陰返し(みかげがえし)	←↓↙+Ⓟ
OA	群雲払い(むらくもばらい)	↓↙←↓↙←+Ⓟ
DA	朧蝶 天(おぼろてふ あめ)	←→↘↓↙←+強Ⓚ
CA	天薙(あまなぎ)	←↙↓↘→←↙↓↘→+Ⓟ

闘劇激戦！ Severe battle 第一幕

闘劇2004

【大会概要】

名　称：「闘劇-SUPER BATTLE OPERA- THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT」（略称「闘劇2004」）

主　催：株式会社エンターブレイン アルカディア編集部

運　営：闘劇事務局／株式会社アクアルージュ

予　選：2004年1月3日～3月28日にかけて全国各地のロケーションにて開催

本　戦：2004年5月3日～5日 全国決勝大会をディファ有明にて開催

【協　力】

ビートライブ（山岸 勇）

ゲームニュートン（松田 泰明）

アミューズメントポピー（貝志堅 裕人）

チャレンジャーガムガム店（松井 力）

プレイマックス新宿店（佐野 和弘）

アミューズメントエース津田沼店（鈴木 貴広）

【お問い合わせ先および申し込み先】

闘劇事務局（株式会社アクアルージュ内）

電　話：03-3945-3587（土日祝祭日を除く10時～17時）

オフィシャルHP：http://www.tougeki.com/

お問い合わせメールアドレス：info@tougeki.com

『闘劇2004』の競技種目タイトル中、最難関ともいわれる『ギルティギア イグゼクス #RELOAD』。超激戦区である千葉、東京エリアのエリア決勝予選リポートに加え、予選での注目テクニック、3キャラの攻略をお届けしよう。

ギルティギア イグゼクス #RELOAD（シャープリロード）
ザ ミッドナイトカーニバル

■メーカー：アークシステムワークス／サミー

■ジャンル：2D対戦格闘

■操作方法：8方向レバー＋5ボタン

■発 売 日：2003年3月26日（稼働中）

■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

種別	予選店舗数	店舗選出数
団体戦	138店	30チーム

当日予備予選枠数	海外枠数	本選出場合計数
1チーム	台湾×1チーム アメリカ×1チーム	33チーム

Qualifying match Report

1月25日 ゲームチャリオット五井店

闘劇2004 予選リポート

Text：パチ

ギルティギア イグゼクス #RELOAD

【ネモの恩返し】

芋（ザッパ）（写真左）

kaqn（紗夢）（写真中央）

ネモ（ファウスト）（写真右）

・エリア決勝を抜けた感想は？

純粋にうれしいです

本戦も無敗で行きたいです（笑）bykaqn

・エリア決勝で一番きつかったのは？

ジャンケンです（笑）0勝2敗

・決勝大会に向けて一言

キャラ構成ではなく、プレイヤーの力を見せたいです

激戦を制したのは……！

1月25日にゲームチャリオット五井店で行なわれたエリア決勝。関東初の本戦出場が決まるので、注目が集まった。

エリア決勝は、店舗予選を勝ち抜いた『GGX』初期から活躍するベテラン【そんなんARISAKA】（J.T（エディ）／ハザード（スレイヤー）／ありさかしんや）を含む4チームの変則トーナメントで争われた。

激戦を勝ち抜いてきた【そんなん～】だったが、激闘劇場での活躍が記憶に新しい「ロボ」、「さとQ」に関東トップクラスの紗夢使い「オグマ」を加えた【加藤鷹の漢道】にあと一歩及ばず敗れる。ここで登場するのが、ザッパの神「芋」、関東最強と名高いファウスト「ネモ」、前回の覇者「kaqn」の紗夢という反則チーム【ネモの恩返し】。

優勝候補同士の対決は、接戦が予想されたが、「kaqn」の独壇場になる。先鋒「ロボ」が「芋」をストレートで下すが、「kaqn」がスキを見せない立ち回りで取り返す。ここで【加藤鷹～】は同キャラの「オグマ」を出して勝負に出る。しかし、プレッシャーからか、「オグマ」が冴えず、「kaqn」が王手をかける。

名勝負続きが映し出されるモニターにプレイヤー、ギャラリーはくぎ付けだった。

続く大将戦、「さとQ」と一進一退の攻防を繰り広げてファイナルラウンドに突入、どちらも体力は残りわずかという状況で、なんと「kaqn」は2キャラ分ほど歩いて投げるという大胆にもほどがある行動で勝利した。これで勢いに乗ってしまった「kaqn」を止められるものは居なかった。

決勝で対峙した【ちいちゃんにとりたて】（KYO／MSY／るばそ）は先鋒「KYO」「イノ」が粘り、あと一歩のところまで「kaqn」を追い詰めるが、倒し切れずに敗北。「MSY」、「るばそ」も「kaqn」は全く寄せ付けずに勝利。【ネモの～】が「kaqn」の3タテで、「ネモ」を温存してエリアを突破した。このロコツに強過ぎるチームを止められる者は現れるか？

その瞬間、確かに「時」は止まっていた。だが、「kaqn」の「時」だけは動いていた……。

本文中に登場したプレイヤーの使用キャラクター　【そんなんARISAKA】J.T：エディ、ハザード：スレイヤー、ありさかしんや：ロボカイ　【小川十傑】シュウト：アクセル、コイチ：イノ、小川：エディ　【加藤鷹の漢道】[illegible]：ソル、さとQ：ディズィー、オグマ：紗夢　【ちいちゃんにとりたて】KYO：イノ、MSY：ジョニー、るばそ：エディ　【硬派！桃色プリたん応援団】深々侍：ディズィー、モリ：紗夢、MK：ジョニー　【ネモの恩返し】ネモ：ファウスト、芋：ザッパ、kaqn：紗夢

Qualifying match Report

2月14日 池袋ギーゴ
闘劇2004予選リポート

Text : KZA

ギルティギア イグゼクス #RELOAD

【俺とダイゴとモリモッツー】

ウメハラ（ソル／写真左）
もりっつ（紗夢／写真中央）
MO2（チップ／写真右）

・エリア決勝を抜けた感想は？

生まれて初めて優勝できてうれしかったです byもりっつ

・エリア決勝で一番きつかったのは？

H.Hさんのところ

・決勝大会に向けて一言

もりっつの力はこんなものではない！

数少ない東京での争い

三つしかない東京エリア枠を巡り、2月14日・池袋ギーゴでエリア予選が行なわれた。32チームで争われたトーナメントを制したのは【俺とダイゴとモリモッツー】（ウメハラ／もりっつ／MO2）。チーム変更で心機一転「ウメハラ」が大活躍。「ありさかしんや」、「H.H」との大将戦を制し、エリア決勝へ名乗り出た。

白熱するリーグ戦

エリア決勝は、4チームでのリーグ戦。初戦は店舗予選を勝って勢いに乗る【俺と〜】と、前回覇者を擁する【マオリ側がきっちりやればみうらは何もできない】（ゆきのせ／バベルフィッシュ／ザキヤマ）の試合になった。一進一退の攻防が続き、「ウメハラ」と「バベルフィッシュ」の大将戦に。勢いに乗っている「ウメハラ」の攻めに冷静に対応した「バベルフィッシュ」が勝利し、【俺と〜】の勢いはここで止まったか……と会場に居た人は思っただろう。

大一番を制し、一気に決めたい【マオリ〜】だったが、【あんこさんファンクラブ】（柳葉魚／locky／塩澤）に敗退、逆に流れをつかんだ【あんこ〜】が続く試合にも勝利して、負け無しの2連勝。【俺と〜】との一戦のみになった。

「ウメハラ」をS弁天狩りで一度は退けた「バベルフィッシュ」だったが……。

勝ってプレーオフに持ち込みたい【俺と〜】だったが、【あんこ〜】先鋒「柳葉魚」の活躍で、あっさりと大将「ウメハラ」を引きずり出される。

このまま【あんこ〜】が勝利するかと思われたが、逆境に強い「ウメハラ」が本領を発揮、追い込まれている大将とは思えない積極的な攻めをみせる。こまめにダッシュを使って接近し、ジャンプに対してはヴォルカニックヴァイパー、ガードにはぶっきらぼうに投げる。と、やりたい放題。相手に1ラウンドも取られることなく、逆3タテ。「ウメハラ」の活躍により、2勝1敗で並んだ3チームでのリーグ戦に持ち込まれた。

強豪ファウスト「柳葉魚」の活躍で【マオリ〜】を大きくリードした【あんこ〜】。

長き闘いの決着

再度流れをつかんだ「ウメハラ」を止められるものは居なかった。【マオリ〜】戦では先制されるものの「ゆきのせ」を倒し、先ほどのリーグと同じく「バベルフィッシュ」との大将戦に持ち込む。今度は切り返しに使っていたS弁天狩りに対応。一歩離れた間合いからガンフレイムフォース回マキャンを合わせて連続技を決め、リベンジした。後が無い【マオリ〜】だったが、続く試合も落とし、脱落。勝負は【あんこ〜】と【俺と〜】の一騎打ちになった。

キャラの後決め権を取られ、「塩澤」ロボカイと相見えた「MO2」チップだったが、「ウメハラ」だけに活躍させないと奮闘、何かくらったら即K.Oという危うい状態から逆転。そして「もりっつ」が「柳葉魚」、「locky」を仕留めて勝利。チーム全員が仕事をした【俺と〜】が本戦への切符を獲得した。

起死回生の逆3タテをし、リーグ戦を振り出しに戻した「ウメハラ」。

闘劇2004予選 注目!! テクニックピックアップ

ロマキャンを駆使！

強者はロマキャンの使い方が秀逸だった。連続技の強化は当たり前として、サイクバースト対策や立ち回りに変化を付けるなど、さまざまなテクニックが随所に見られた。

サイクバースト対策に使用する場合は、相手のサイクバーストを見てからロマキャンをしたり、フォースロマキャンを連係に組み込んで相手にサイクバーストのチャンスを与えないようにしていた。

立ち回りでは、テンションゲージが50%以上ある場合は、スキの大きい技も強気に振るように動きを切り替えていた。

パイルバンカーや龍刃など、ヒット時のリターンは大きいが硬直の大きい技にロマキャンを使い、プレッシャーを掛けていた。ロマキャンを警戒した相手が手を出さなくなる場合もあるので、あえてロマキャンをしないという選択も。

スキの大きい技にサイクバーストを合わせられてもロマキャンで一安心。

ギルティギア イグゼクス #RELOAD予選通過者リスト（1月19日〜2月15日）

店舗	チーム名	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ゲームチャリオット 五井店	ネモの恩返し	ネモ（ファウスト） kaqn（紗夢） 芋（ザッパ）	1月25日	千葉県
三宮サンクス	元少年	少年（テスタメント） ヲシゲ（ミリア） ルゥ（ブリジット）	1月25日	兵庫県
PASSCA	Rabbit Stream	N男（ヴェノム） 飛翔兎（ジョニー） MGA（ポチョムキン）	2月1日	大阪府
WINDY 五日市店	壱満蜂戦急珀團	サク（スレイヤー） あっつん（イノ） MINT（テスタメント）	2月8日	広島県
クラブセガ札幌	（ ）	MAS2（ブリジット） 壱（梅喧） おヒマ参（ヴェノム）	2月11日	北海道
セガワールド小山	ようこそパーティ村へ	梅（闇慈） しんちゃん（ヴェノム） 凪緒（ディズィー）	2月11日	栃木県
池袋ギーゴ	俺とダイゴとモリモッツー	ウメハラ（ソル） もりっつ（紗夢） MO2（チップ）	2月14日	東京都
クラブセガ金山	ボクはクボ	kubo（スレイヤー） ZAI（エディ） いのき自身がゲームセンター（ミリア）	2月14日	愛知県
ゲームファクトリーマグマ 川越店	加藤鷹の漢道	鷹（ソル） さとQ（ディズィー） オグマ（紗夢）	2月15日	埼玉県

本文中に登場したプレイヤーの使用キャラクター　【そんなんARISAKA】J.T：エディ、ハサード：スレイヤー、ありさかしんや：ロボカイ　【マルチゲームプレイヤーズ】H.H：ディズィー、マゴ：ロボカイ、鷹見：ソル　【マオリ側がきっちりやればみうらは何もできない】ゆきのせ：ブリジット、ザキヤマ：ヴェノム、バベルフィッシュ：アクセル　【あんこさんファンクラブ】柳葉魚：ファウスト、locky：ジョニー、塩澤：ロボカイ　【デーモンスパイラル】レイ：梅喧、デカルト：スレイヤー、トリピア：ファウスト

The technique of Qualifyng match passage

予選通過のためのテクニック

一発勝負の大会ではネタの多さも重要。3キャラのネタをお届け。

Text:ケンちゃん

大会用ネタを仕込む

ここではエディ、スレイヤー、メイのテクニックを紹介していく。かなりマニアックなネタばかりだが、総じて見返りが大きいものばかり。大会での一発勝負では役に立つはず。劣勢でも決してあきらめず、一発逆転を狙っていこう。

ガードバランスのたまり具合によっては、一気に勝負を決することも可能だ!

今月紹介した分身連係を成功させれば、ガード不能連係まで持ち込めるので……

エディ・投げ間合い調整

画面端では、しゃがみK→小攻撃からのダムドファングと打撃の二択攻撃が有効なのは周知の事実。これに対して相手がフォルトレスディフェンスで間合いを離してくる場合は、しゃがみKのヒットストップ中に小攻撃をガードさせてノックバックを消そう。こうすることで、フォルトレスされたとしても小攻撃ガード後にダムドファングの間合いを維持できるぞ。

小攻撃ガード後に迫る選択としては、ダムドファングはもちろん、しゃがみK、ドランカーシェイドなどが効果的。しゃがみKがヒットした場合は、小攻撃→立ちP→小攻撃→ダスト→ジャンプHS→シャドウギャラリー(&ドリルスペシャル設置)とつなげ、ガード不能連係に持ち込む。ドランカーシェイドは投げ返し兼暴れ対策。カウンターヒット後は、分身が残っているかを見極めて、↓+Pから空中連続技に持ち込みたい。

ダムドファングの間合いを維持できる。フォルトレスが安定という考えを崩そう。

しゃがみKをフォルトレスされてもヒットストップ中に小攻撃を当てておけば……

TOUGEKI center of explosion

闘劇 爆心地 出張版

既にチームを解散している前回覇者「バベルフィッシュたんハァハァ」。予選に参加していたり、参加を見送っているメンバーも居る。その真意は……?

第一回闘劇『ギルティギア イグゼクス #RELOAD』部門 優勝「バベルフィッシュたんハァハァ」

――闘劇2004予選に参加していますか?

kaqn はい、もちろん。

ゆきのせ はい、もちろん参加しています。

北辰 初期の数回は参加しましたが、チーム解散や私的な事情により、今は参加していません。

――前回とキャラ、チームメンバー変更はありますか?

kaqn チームメイトはほかの二人も言っているように今回は完全に別れました。新しいチームメイトのネモ、芋からは前回の闘劇が終わった一カ月後くらいからオファーがあったので、二つ返事で了承しました。二人とも当時からやる気、実力共にトップクラスでしたし、人間的にも組んでみたい、と思わせるプレイヤーだったので。キャラ替えの理由は単純にマンネリですね。ミリアは前回の闘劇の時点で既に飽きていたので(笑)。

ゆきのせ チームメンバーは、アクセル使い「バベルフィッシュ」とヴェノム使いの「ザキヤマ」です。闘劇2004は前とは違うメンバーでやりたいと思っていたので、仲のいい友達と組むことにしました。

北辰 キャラはエディのままですが、前回とは違うメンバーで出場しています。自分は「DIEちゃん」と「T.S」という、大会で強いタイプのメンバーと組んでいたのですが、諸事情により解散しました。

――途中で予選に参加するのをやめたのはなぜですか?

北辰 まず、第一にゲームに対するモチベーションの低下が理由です。もともと前回の闘劇以降モチベーションが低下し、ゲームに対して努力をしなくなり、激闘劇場を最後に引退するつもりだったんです。また、激闘劇場で1回戦負けという惨敗をさらしたことと、日ごろから「大会で弱い」と言われることが多かったので、一応復帰して再び努力を始め、予選に参加はしたんです。予選突破こそなかったものの、満足いく試合内容と勝率を得て、「大会で弱い」という汚名を自分的に払拭できましたので、またモチベーションが下がりました。

そして第二に、チームが解散し、現在空いているメンバーと組んでも、前回のように優勝が射程内のチームが作れないのが理由です。優勝を射程内としないチームで参加するには、労力に対するメリットが得られないと感じますので、断念しました。

――前回の優勝経験から、優勝するためには何が一番大切だと思いますか?

kaqn チームメイトがお互いを信頼すること。勝敗、調子の良し悪しも含めてその場の感情を持つのではなく、最初から最後まで一貫してチームメイトを信頼していくことができたのが優勝につながったと思います。

ゆきのせ 活躍できるのはやり込んだ人だと思うので、日々のやり込みが重要だと思います。

北辰 大会参加前にバランスを考えたチーム編成を組むこと。そして、自分やチームメイトが徹底的にやり込んでトップクラスの実力を持つことはまず最低限の必須事項。大会本番では、有力プレイヤーとそのチームの情報収集と対策に基づいた先鋒、中堅、大将の順番を決めること。

――今回はどこのチームが勝つと思いますか?

kaqn ウチ。メンツも強力だし連覇する気は満々です(笑)。関東では「小川、シュウト、コイチ」チームと「さとQ、オグマ、鷹」チーム、関西では「少年、ルゥ、ヲシゲ」チーム辺りが有力かと。個人的には「ウメハラ」チームと関西の「Sako」のチームが気になります。

ゆきのせ 現時点ではどこが優勝するか全く分からない状況ですが、最も有力なのが「kaqn」のチームですね。前回闘劇優勝者と現時点でのトッププレイヤーがそろってるので、注目したいところですね。

北辰 「kaqn」チーム以外の優勝は、運とマグレとしか言いようが無い。「kaqn」が爆発力の高い紗夢にキャラを替え、チームの層に厚みが生まれた。「kaqn」が先鋒でガンガン出られるので、紗夢の爆発力が最大限に活かされるし、「ネモ」君は現在最も旬なプレイヤー。最近調子を落としていた「芋」も、本戦出場決定によりやる気を出して調整するでしょうからね。このチームには死角が見出せないので、勝てるチームが思い浮かびません。

無理やり対抗馬として挙げれば、キャラと人間相性の関係で、この三人を3タテする可能性のある、「シュウト」君を有する「シュウト・小川・コイチ」というチームか、「鷹・さとQ・オグマ」チームだけかと思います。

(2月11日 メールインタビューにて)

スレイヤー・起き攻めのバリエーションを増やす

相手をダウンさせた後は、ダッシュで相手の目の前まで接近してから、打撃と投げの二択を迫るのが基本。この単純な択一攻撃もバリエーションを増やすことによって、成功率を上げられるはずだ。

具体的な連係は、テンションゲージが50%以上ある場合足払いからはPD(ダンディ)ステップ。空中連続技をジャンプDで締めた後はKD(ダンディ)ステップからアンダープレッシャーを空振りする。そこから、中段兼通常投げ対策のイッツ レイトと下段の打撃で択一攻撃を仕掛けるというもの。また、さらにリバーサルでの無敵技に対して有効な、バックステップ皿を吸う宇宙を交ぜるといいぞ。

下段の打撃は足払いで連続技を締めたときはしゃがみK、ジャンプDからは足払いの持続を重ねたい。特に足払いは必ず相手の起き上がりに重なるので、リバーサル投げのミスを誘えるのもおいしい。

そのほか、ヒットストップが短いクロスワイズヒールの1段目をロマキャンして、ダッシュから皿を吸う宇宙といった奇襲も有効だ。

スレイヤー連続技

Ⅰ:(相手画面端)イッツレイト(R)➡+P(F)➡+HS(C)PD(ダンディ)ステップ~クロスワイズヒール→ジャンプ【K→S→K】(J)【K→D】
Ⅱ:イッツレイト(R)(歩いて)【近距離立ちS→遠距離立ちS】×2(C)Kマッパハンチor【しゃがみK→足払い】
Ⅲ:イッツレイト(R)➡+P(F)➡+P(F)➡+HS→【近距離立ちS→遠距離立ちS】(J)ハイジャンプ【K→S→HS→D】
Ⅳ:足払い(R)【近距離立ちS(ジャンプ仕込み)→遠距離立ちS】(J)ハイジャンプ【K→S→K】(J)【S→HS→D】

D(ダンディ)ステップからアンダープレッシャーを空振りして……

裏の選択肢として、バックステップ皿を吸う宇宙、しゃがみK、足払いもあり。

中段兼リバーサルの投げ対策であるイッツ レイトを重ねる。

クロスワイズヒールのヒットストップは短い。相手が反応するころには投げていることも。

メイ・ジャンプP重ねからの選択肢

通常投げやイルカさん・縦でダウンを奪った後は、相手で迎えてくださいを重ねられないので、代用としてジャンプPを起き上がりに重ねてからの択一攻撃を迫っていこう。

基本的にはジャンプPを当ててから、投げに対して無敵の立ちK→足払い→Sイルカさん・横と、オーバーヘッドキッスの投げと打撃の二択を迫っていく。また、リバーサルバックステップを多用する相手には低空空中ダッシュK→HS。これならザッパとファウスト以外のキャラのしゃがみガードにヒットする上にバックステップをつぶせる。さらにジャンプ攻撃を出さずに着地足払いという選択肢も交ぜると効果的だ。

メイ連続技

Ⅰ:空中ダッシュ【K→HS】(相手しゃがみにヒット)→足払い(C)Sイルカさん・横(F)ジャンプHS→(着地)空中ダッシュ【K→HS】→HSイルカさん・縦×2
Ⅱ:(画面端)空中ダッシュ【K→HS】(相手しゃがみにヒット)→近距離立ちS(ジャンプ属性仕込み)→立ちHS】(C)HSイルカさん・横(F)空中ダッシュ【S→HS】→近距離立ちS(C)HSイルカさん・横(ジャンプ属性仕込み)(F)空中ダッシュ【S→HS】→足払い
Ⅲ:(軽量級キャラ)空中ダッシュ【K→HS】(相手のバックステップにヒット)→(着地)HSイルカさん・縦(F)空中ダッシュ→着地【近距離立ちS→立ちHS】(C)HSイルカさん・縦
Ⅳ:(軽量級キャラ・画面端限定)空中ダッシュ【K→HS】(相手のバックステップにヒット)→(着地)HSイルカさん・縦(F)着地ダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】(C)HSイルカさん・縦
Ⅴ:(中量級以上)空中ダッシュ【K→HS】(相手のバックステップにヒット)→(着地)ダッシュジャンプ【S→(ディレイ)HS】→(着地)HSイルカさん・縦×2
Ⅵ:オーバーヘッドキッス→HSイルカさん・横(F)ジャンプHS→(着地)空中ダッシュ【K→HS】→(着地)HSイルカさん・縦×2

通常投げやイルカさん・縦の後は、ジャンプPを重ねて……

バックステップで逃げるようなら、空中ダッシュK→HSが効果的だ。

立ちKとオーバーヘッドキッスで二択を迫っていこう。

3 まだ間に合う! 闘劇2004予選店舗リスト

北海道・東北エリア	2月29日	3	宮城県	プレイランド エフワン	仙台市青葉区中央2-6-6	022-261-5782	高橋 宏明
	3月14日	3※	宮城県	コスモエース仙台 黒松店	仙台市泉区八乙女中央1-2-10	022-373-9111	邸 亨
関東エリア	2月28日	10	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド	横浜市都筑区中川中央1-36-16	045-912-6111	中村 友祐
	2月29日	4※	茨城県	アーバンスクエアアイアイ 赤塚店	水戸市赤塚1-4-10 トーワンビル2F~3F	029-302-0881	堀野 祥照
	2月29日	10	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド2	座間市ひばりが丘4-11-48	046-266-4811	柴田 忠輝
	3月7日	8	千葉県	ナムコランド 幕張店	千葉市花見川区幕張町2-7701	043-273-3071	野川 透
	3月7日	10※	神奈川県	POWER STICK	鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1	0467-43-3034	塚本 聡
	3月14日	8	千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中嶋ビルB1	04-7144-5597	古畑 道也
	3月20日	8	千葉県	ムー大陸 稲毛店	千葉市稲毛区小仲台2-5-7 喜宝ビル2F	043-255-3257	伊藤 大輔
	3月21日	8	千葉県	(株)ラッキー 中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	043-222-5610	竹中 正喜
	3月28日	8※	千葉県	ゲームチャリオット 船橋店	船橋市藤原5-6-7 日野ビル2F	047-429-0406	中村 淳
東京エリア	3月6日	13	東京都	ゲームタウン西東京	青梅市新町9-1-1 西東京レーン内	0428-32-0425	下田 史仁
	3月14日	13※	東京都	セガワールドパルテノス	多摩市落合1-1040 丘の上パティオ	042-389-0552	林 宏昭
中部エリア	2月29日	15	富山県	アミューズメントアズプレス	富山市大島1-24	076-423-2890	高橋 成保
	2月29日	17※	岐阜県	ゲームハウス アリババ	大垣市池尻町940-1	0584-92-5296	清水 裕貴
	3月6日	14	新潟県	アミュージアム 上越店	上越市下門前藤島810-1	025-545-2608	山田 洋史
	3月6日	15	富山県	セガワールド豊田	富山市豊田町1-21-4	076-444-9333	津曲 和正
	3月6日	18	静岡県	ミラクル沼津	沼津市北高島町5-7	055-925-6797	高橋 知聡
	3月7日	14	新潟県	ゲームセンターGLAD	長岡市城内町1-2-6 1F	0258-36-7727	稲村 透
	3月7日	18	静岡県	プレイハーツ 浅羽店	磐田郡浅羽町湊944	0538-23-8293	松永 正吾
	3月13日	14	新潟県	チャンス 上越店	上越市下荒浜大谷内横田296-1	025-544-5376	笠原 広幸
	3月13日	18※	愛知県	バサラ 八事店	名古屋市昭和区広路町北石坂102-4 伊藤ビル1F	052-834-9200	北島 貴和
	3月14日	14	新潟県	アミューズメントパーク タカラ島古町店	新潟市古町通り8番1493 大竹座ビル1F	025-222-5372	吉田 秀樹
	3月14日	15※	長野県	レイディビートル	松本市中央1-8-20	0263-39-4000	齊藤 健吾
	3月20日	14	新潟県	アミューズメントスタジアムトップ	柏崎市西田尻頭無515	0257-21-0882	大島 正臣
	3月28日	14※	新潟県	アミューズメントステージポピー	新潟市山二ツ649-1	025-286-0763	森泉 雄一
近畿エリア	2月29日	23	大阪府	コスミックプラザABC	寝屋川市早子町18-14	072-823-1160	橋本 浩一
	3月13日	21	奈良県	キャノンショット	奈良市二条町2-4-14	074-235-3208	森 治
	3月14日	23	大阪府	チャレンジャーアババ 天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	06-6357-6677	新明 志郎
	3月14日	21	奈良県	NEO STATION	大和高田市高砂町6-3 川山ビル	074-525-1610	田中 伸一郎
	3月21日	21	滋賀県	アミュージアム 草津店	草津市小柿7-8-8 テイサンスクエア一内	077-554-3457	川口 貴之
	3月21日	23※	大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F~2F	06-6645-7692	眞鍋 剛
	3月27日	21	京都府	ゲームスペース プラニー	宇治市広野町西裏100	0774-43-9030	安達 裕次
	3月28日	21※	京都府	neo amusement space a-cho	京都市中京区寺町通り四条上ル東大文字町302・303 A-breakビル2F	075-251-2323	松山 昌樹
中国・四国エリア	3月7日	25	徳島県	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 善ハウジング2F	088-656-5044	高橋 京平
	3月13日	25	香川県	サーカスサーカス ライオン店	高松市百間町9-5	087-851-0557	村本 睦公
	3月14日	25	香川県	MAXPLAZA善通寺	善通寺市中村町1798-2	0877-63-4333	山口 一也
	3月20日	25	鳥取県	スーパーヒーロー 倉吉店	倉吉市見日町633	0858-23-5255	嶋田 康隆
	3月21日	25	広島県	ブリッズ松永ベイボウル	福山市柳津町1-4-10 松永ベイボウル内	084-933-6201	伊東 由加
	3月27日	25	広島県	西条プラザゲームコーナー	東広島市西条西本町28-30 西条プラザ2F	0824-23-4130	平木 彰
	3月28日	25※	広島県	アミパラここじゃ	東広島市西条町下見6-10-19 山手電気内	0824-24-4747	落合 滋雄
九州・沖縄エリア	2月28日	27	福岡県	モンキーハウス本館	福岡市中央区六本松2-6-7	092-731-0052	浜上 太郎
	2月29日	27	福岡県	ゲームランドグリーン	福岡市博多区竹下1-3-12	092-482-8293	南原 正明
	3月6日	29	大分県	Dream World	大分市大在中央2-8-3	097-593-5224	長野 光希
	3月7日	27※	福岡県	アミューズメントスペース MAHODO	北九州市八幡西区折尾1-12-14 折尾中央ビル1F	093-695-0632	下川 信介
	3月7日	29	大分県	TAITO IN WING	大分市中央町2-1-1	097-533-2716	大村 太郎
	3月13日	29	熊本県	セガ・マービィー	熊本市春日3-15-1 熊本駅ビル フレスタ商店街	096-351-6229	濱田 幸治
	3月14日	29	熊本県	VIPファンタジア	熊本市新屋敷2-24-1 VIPファンタジアビル	096-371-6162	西岡 秀明
	3月14日	30※	沖縄県	ジョイBOX	那覇市首里儀保町3-16	098-886-9429	芹野 ひさつね
	3月20日	29	鹿児島県	プレイランド フェニックス	鹿児島市与次郎1-5-25 インペリアルビルB1	099-253-4062	横村 慶子
	3月21日	29※	大分県	ゲームプラザアンアン 大分店	大分市高城新町1-8	097-553-3588	鉾立 幸英

地区番号に※が付いている店舗はエリア決勝が行なわれる。

稼働から1年半が経過、既にかなりのロングヒットゲームとなった本作。だれもが待ち望んだ新作の発表（P10参照）など、まだまだ盛り上がりは衰えていない。スキルや知識に大きな差が無くなってきた今、だれが一番強いのか……!?

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
- ■メーカー：セガAM2／セガ
- ■ジャンル：3DCG格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発 売 日：2002年12月9日（稼働中）
- ■使用基板：NAOMI2（GD-ROM）

種別	予選店舗数	店舗選出数
[illegible]	[illegible]	[illegible]
当日予備予選枠数	海外枠数	本選出場合計数
[illegible]	[illegible]	[illegible]

Qualifying match Report
2月7日 池袋ギーゴ
闘劇2004 予選リポート
Text：栗田

バーチャファイター4 エボリューション

"神"チーム戦ゆえの油断!?

闘劇制覇の最有力候補である【Virtua☆Fusion】（ヌキ／大須晶／ちび太）の参戦で早くから注目を浴びていた、第11地区のエリア大会が池袋ギーゴにて行なわれた。この超強力なチームに対し、"老師"【板橋ザンギエフ】率いる【ショウゴ口臭えぞ】（板橋ザンギエフ／マー坊／こえど）がどこまでくらい付けるか、というのが今大会の見どころであった。しかし、ここへ当日の店舗予選を突破した【モラリスト】（ザ・ゲリラ／ゲームセンター嵐／つちくも）が乱入。予定外の第一回闘劇優勝チームの参戦により、三つ巴の混戦模様となった。

なお、もう一つの参加チームは、一人欠席のため二人チームとなった【よしくん】（大宮パイ／牙人）。戦力的には全くのノーマークであり、この段階で後の波乱を予想した者は居なかっただろう。

エリア大会は以上のチームによってリーグ戦で行なわれ、ここでいきなりメインイベント【Virtua☆Fusion】（ヌキ／大須晶／ちび太）対【モラリスト】（ザ・ゲリラ／ゲームセンター嵐／つちくも）の豪華な組み合せで幕を開ける。両者のしのぎ合いが期待されたが、【モラリスト】先鋒「つちくも」がこの予想を完璧に覆す。まさに"モラル"を体現するかのような精密なプレイで、相手の動きを読んで闘うことを得意とする【Virtua☆Fusion】の三人を寄せ付けない。立ちⓅ、しゃがみⓅ、飛燕単脚（⇩Ⓚ）といったスキの小さい技を主体とし、相手を追い詰めていく。冷酷に敵を排除する戦闘マシーンと化した「つちくも」が、3タテであっさりと勝負を決めた。

この敗戦で後が無くなった【Virtua☆Fusion】だったが、この土壇場を"豪傑"「大須晶」がしのぐ。次戦の【ショウゴ口臭えぞ】に対し、一回戦の悪いムードを払拭する豪快な3タテ圧勝劇を見せたのだ。残る相手は、すでに2敗して敗退が確定した【よしくん】。ここに勝って2勝1敗とし、代表戦に望みを託す……はずだった。しかしそのもくろみは、一瞬の油断からすべてが無に帰す。先鋒の「大宮パイ」に対し、ほぼ3-0の勝利が見えていた「大須晶」が、残りわずかの体力をけずれない。そして、ピンチを切り抜けた「大宮パイ」が3本連取して「大須晶」を撃破したのだ。

続く「ヌキ」をもなぎ倒して、"神"に迫る「大宮パイ」。窮地の「ちび太」は「大宮パイ」こそ倒したものの、大将の「牙人」の前に撃沈。【Virtua☆Fusion】の敗退が確定した。「ちび太」の立ちⓅからの連係を予測した「牙人」は、開幕に通天砲（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）という大胆な作戦を2度も成功させ、"神"に読み勝つことに成功したのだった。負けるはずのなかった相手に対する油断が、この悲劇を巻き起こしたのであろう。

リーグ戦最後の1戦は、逆転優勝を狙う【ショウゴ口臭えぞ】「こえど」が「ゲームセンター嵐」を、「マー坊」が「つちくも」「ザ・ゲリラ」を倒して代表者戦に望みをつないだ。

【ショウゴ口臭えぞ】

こえど（カゲ／写真左）
板橋ザンギエフ（シュン／写真中央）
マー坊（サラ／写真右）

・エリア決勝を抜けた感想は？

強敵ぞろいの中、地元で勝ち上がるコトができて、とても思い出深い内容となりました

・エリア決勝で一番きつかったのは？

つちくも

・決勝大会に向けて一言

ヒキニクにしちゃうよ☆

半ば取りこぼしともいえる"豪傑"「大須晶」の逆転負け。この男がA級戦犯だった!?

【Virtua☆Fusion】3タテまでは、【モラリスト】の思惑通りだったが……

リーグ戦のMVPは、「つちくも」、「ザ・ゲリラ」を圧倒した「マー坊で」決まりだ。

勝因は"老師"の飲みっぷり!!

勝てば優勝となる代表者戦では、両チームともにエースを抜擢。最強のシュン「板橋ザンギエフ」対、最強のパイ「つちくも」による最終戦が行なわれた。この試合の明暗を分けたのは、「つちくも」が取った2ラウンド目。体力差が付いたため、ラウンドを捨てて飲み始めた「板橋ザンギエフ」に対し、万一のリングアウトを恐れた「つちくも」が攻めあぐねる。挑腕撩拳（⇧⇨Ⓟ）でプレッシャーを与えながらじわじわ飲酒を重ね、タイムオーバー直前で何と横寝飲酒（横寝中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）×2。22杯もの飲酒量を稼ぎ出した。この時点で1－1だったものの、この飲酒量は決定的。そのまま3－1で「板橋ザンギエフ」が勝利し、激戦にピリオドを打った。

最後は豪胆に横寝飲酒。さらに、焦って技をスカった「つちくも」の前で、まさかの「おかわり！」。

投げ抜けしても位置が変わる転身操鶏脚（⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ）の存在などもあり、「つちくも」はうかつに近付けない。

本文中に登場したプレイヤーの使用キャラクター　【Virtua☆Fusion】ヌキ：アオイ、大須晶：アキラ、ちび太：リオン　【ショウゴ口臭えぞ】板橋ザンギエフ：シュン、マー坊：サラ、こえど：カゲ　【モラリスト】ザ・ゲリラ：ラウ、ゲームセンター嵐：ゴウ、つちくも：パイ　【よしくん】牙人：アキラ、大宮パイ：パイ※1名欠場

Qualifying match Report

2月14日 ビートライブ
闘劇2004予選リポート

Text：栗田

バーチャファイター4 エボリューション

聖地ビートライブに"野獣"の咆哮が響く！

"バーチャの聖地"として有名な「ビートライブ」でも、エリア大会が開催された。さすがに聖地というだけのことはあり、当日の店舗予選にも強豪が集結。密度の濃い試合が繰り広げられた。

その店舗予選を抜けてきたのは【野獣蹴撃道】（イトシュン／ムッキー晶／パンチ・ザ・センプー）だ。途中こそ【Virtua☆Fusion】（ヌキ／大須晶／ちび太）の中堅「ちび太」に追い込まれるも、大将の「ムッキー晶」が阿修羅の如き強さを発揮。"バーチャ神"「ちび太」、2Dのトッププレイヤーである「ヌキ」を連殺し、二度目となるエリア大会出場を決定付けたのだ。

リーグ戦となるエリア大会では、店舗を取って勢いに乗る【野獣蹴撃道】と曲者ぞろいの【710】（虎龍／甲府めがね／マグナム）が本命、対抗と見られていた。ところが、ここに割り込んできたのがダークホースの【立川】（LUPIN／ゾンレノン／烏帽子）。初戦は【710】の前に敗れたものの、負ければ敗退が決まる2試合目で「LUPIN」が爆発。何と【野獣蹴撃道】を3タテで葬り去るという快挙を成し遂げた。痛い1敗を喫した【野獣蹴撃道】は、最終戦で全勝の【710】を迎える。ちなみに【運がいい】（珍・健一／茶坊主／サラマンうるお）は、途中棄権により不戦敗。

【710】が勝てば全勝優勝。【野獣蹴撃道】が勝てば【立川】を含めての代表者戦となるこの状況で、【野獣蹴撃道】が「虎龍」に対してまさかの2連敗スタート。残るは"野獣"「パンチ・ザ・センプー」のみ。しかし、この危機感が"野獣"の本能を刺激し、牙をむかせる結果となった。先鋒の「虎龍」を勢いで圧倒すると、中堅の「甲府めがね」をもフルセットの末ねじ伏せることに成功。大将の「マグナム」に猛々しく襲い掛かる。

しかし、今度は理論派ジェフリーの「マグナム」が冷静に対応。バランスよく投げと打撃を振り分け、暴れ狂う"野獣"を抑え付け2本連取。3本目も圧倒的優位に進める。

だが、このどう猛な"野獣"は、なおも敗北を受け入れない。狡猾に張りめぐらされたワナを抜けるかのように、壁コンボからの受け身攻めをしのいで逆転。その後も"野生の勘"としかいえない強引な投げを決め3本連取。起死回生の逆3タテを達成したのだ。

この結果、2勝1敗で並んだ3チームによる代表者戦がスタートするも、「パンチ・ザ・センプー」の勢いは止まらなかった。一度は敗北した「LUPIN」との接戦を制すと、続く「マグナム」戦は3-0圧勝。度重なるピンチをはねのけ、【野獣蹴撃道】が闘劇本戦への出場権を獲得した。

"阿修羅道"「ムッキー」、"野獣"「センプー」、イトシュンと、全員が活躍。

終盤の5連勝で優勝を決めた、「パンチ・ザ・センプー」が雄叫びをあげる！

【野獣蹴撃道】

イトシュン（ブラッド）
パンチ・ザ・センプー（ラウ）
ムッキー晶（アキラ）

・エリア決勝を抜けた感想は？

とりあえず、って感じですかね。これに慢心せず、本戦でも気合いで行きます（ムッキー晶）
最後に3タテしたのが気分よかった。これがあるからVFはやめられん（パンチ・ザ・センプー）
お二方のおかげで行けました！（イトシュン）

・エリア決勝で一番きつかったのは？

710（ムッキー晶、イトシュン）
甲府めがね（パンチ・ザ・センプー）

・決勝大会に向けて一言

うおっしゃぁ～!!（ムッキー晶）
オレの瞳孔（パンチ・ザ・センプー）
このチームに負ける要素は無い（イトシュン）

バーチャファイター4エボリューション予選通過者リスト（1月19日～2月15日）

店舗	チーム名	リングネーム（使用キャラ）	日程	都道府県
ゲームインナハ	六天塔	6Kジャッキー（ジャッキー） ナハタワー（アキラ） 天夢人（カゲ）	1月25日	沖縄県
セガワールド生桑	なるお組	天下（カゲ） ざげりら。（サラ） NO-NAME（アキラ）	1月31日	三重県
セガワールド青森	上京ピストルズ	ゴルゴンゾーラ（ラウ） ガマゴン（ベネッサ） 還産子晶（アキラ）	2月1日	青森県
ハイテクランドセガ岩瀬	マリーシアスタイル	セガール（ウルフ） 華火霊（レイ・フェイ） エド（カゲ）	2月1日	千葉県
池袋ギーゴ	ショウゴロ臭えぞ	板橋ザンギエフ（シュン） こえど（カゲ） マー坊（サラ）	2月7日	東京都
ゲームグッドヒル	胸キュンBOY's	不動（カゲ） ネス（レイ・フェイ） すぐる（リオン）	2月8日	栃木県
パソピアード横浜	お太りさん	マスク・ド・ヒジテツ（ジャッキー） 矢永（パイ） ホームステイアキラ（アキラ）	2月8日	神奈川県
アミパラ TOYO	ちんかめ	カメレオン（アキラ） JOKER（シュン） こぞうぁ（ラウ）	2月8日	広島県
セガワールド布施	いまじ捜索隊	養老影（カゲ） ハクションラウ魔王（ラウ） 超南アキラ（アキラ）	2月14日	大阪府
クラブセガススキノ	ステルビア	HAL（パイ） なる（アキラ） ちゃちゃ（ラウ）	2月15日	北海道
ハイテクランドセガ ミナミスポーツプラザ	モラリスト	ゲームセンター嵐（ゴウ） つちくも（パイ） ザ・ゲリラ（ラウ）	2月15日	茨城県
ビートライブ	野獣蹴撃道	ムッキー晶（アキラ） パンチ・ザ・センプー（ラウ） イトシュン（ブラッド）	2月15日	東京都

闘劇2004予選 注目!! テクニックピックアップ

長年やり込まれてきた本作だけあり、さすがに革新的なテクニックは見当たらない。既存の技術を確実にこなすことが重要なポイントだ。

今大会では惜しくも敗れたものの、野性的なジェフリーを使って知的に闘うマグナムは、ボディリフト（↙Ⓟ＋Ⓖ）からの壁コンボを巧みに決めていた。いまだ投げ抜けされる可能性は低いため、壁際での足位置調整ができれば重要なダメージ源となるのだ。また、今大会では出番が少なかったが、相手の避け方向のクセを読み、半回転技のケンカフック（↙⇨Ⓟ）を当てることを非常に得意としている。

優勝の立役者となった「パンチ・ザ・センプー」は、アオイの天地陰陽を確認しての虎龍転進脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）を毎回キッチリ決めていた。このようにポイントを押さえたキャラ対策は、不安定なこのゲームに安定感をもたらす重要な攻略要素といえるだろう。

普段は気にする必要の無い投げだけに慣れないとなかなか抜けられない。

本文中に登場したプレイヤーの使用キャラクター　【野獣蹴撃道】イトシュン：ブラッド、パンチ・ザ・センプー：ラウ、ムッキー晶：アキラ　【Virtua☆Fusion】ヌキ：アオイ、大須晶：アキラ、ちび太：リオン　【710】虎龍：ラウ、マグナム：ジェフリー、甲府めがね：アオイ　【立川】LUPIN：パイ、ゾンレノン：レイ・フェイ、烏帽子：リオン　【運がいい】茶坊主：レイ・フェイ、サラマンうるお：ウルフ、珍・健一：シュン

The technique of Qualifyng match passage

予選通過のためのテクニック

浸透しつつあるAREのテクニック。その対抗策を徹底検証！

Text：ちゃっきー

AREの絡んだ攻防がカギ

AREを使うプレイヤーが珍しくない今日。存在を知ることに加え、対策の確立も必須だろう。闘劇でも、この攻防が勝敗を分けることが多くなりそうだ。まずは相手がAREを使うか否かを判断し、それに対応した選択肢で裏をかけるようになろう。

もちろん、活用する方も工夫が必要。対策がしっかりできている相手には、読まれない程度に使うようにしたい。

対戦相手がAREを使ってくるかどうかを見極めることも重要。その上で対策を練ろう。

AREが使われやすい場面

まずは、AREがよく使われる状況を覚えるところから始めよう。ほとんどのキャラに共通しているのが、ローキック系の技がノーマルヒットした後。当てた側が不利（中）になる場合が多く、絶好の使いどころとなる。そのほか、しゃがみⓅ後に使ってくるプレイヤーもいるようだ。

また、技の後でしゃがみ状態になるものも要注意。有利な側が最速で上段投げを仕掛けにくいため、硬化差が大きくても使われやすい。⇩Ⓚ系の技がノーマルヒットした後に多いので覚えておこう。

そのほかキャラ固有のものについては、一般的によく使われる状況を表にまとめてみたので参考にしてほしい。

ローキック系の技をくらった後は要注意。相手の持つ選択肢を把握しておきたい。

相手の不利が大きくても油断はできない。たまには最速で投げる度胸も必要？

AREとは？

硬直中の先行入力を活用し、避け→キャンセルしゃがみダッシュ→打撃を最速で行なうテクニック。不利が小さい場面でこれを使えば、相手が投げにきたときにはキャンセル打撃が間に合い、相手が打撃を出してきたときは成功避けが出る。その後、成功避け後の反撃を想定した打撃までをワンセットで入れ込むのが一般的。

不利（中）の状況で使うのが基本。最速の二択に対応できる。

この状況はAREに要注意！

キャラ	状況	キャラ	状況
アキラ	[illegible]	ラウ	[illegible]
	[illegible]		[illegible]
ジャッキー	[illegible]		[illegible]
	[illegible]	サラ	[illegible]
	[illegible]		[illegible]
	[illegible]		[illegible]
ラウ	[illegible]	カゲ	[illegible]

第一回闘劇『バーチャファイター4エボリューション』部門 優勝「モラリスト」

TOUGEKI center of explosion

闘劇 爆心地 出張版

第一回闘劇では「ゲームセンター嵐」の8タテ×4（14勝1敗）で一気に優勝まで駆け上がった【モラリスト】。今回も全く同じチームで「モラル」を問う！

——闘劇2004予選に参加していますか？

つちくも　はい。池袋ギーゴで二回目の参加ですかね。今回は負けましたけど、次の予選では頑張ります。

ザ・ゲリラ　まあ、まだ勝ってませんが、参加はしてます。

ゲームセンター嵐　前と同じ【モラリスト】のメンバーと出ていますけど、まだ予選通過できていません。

——前回とチームメンバーを変えなかった理由は？

つちくも　やっぱり前回優勝しているし、今回も【モラリスト】で優勝したいので、再結成しました。

ザ・ゲリラ　前回優勝した時点で、また一緒のメンバーで組もうって決めていました。当然連覇も意識しています。最低でも決勝大会までは行きたいですね。

ゲームセンター嵐　とりあえず、ほかの人と組む気はありませんでした。組むとしたら前と同じチームだなって思ってたので。

——どのチームが勝ち上がってくると思いますか？

つちくも　まだチームが出そろっていない状況なので、どのチームが来るとか、何ともいえないところですね。

ザ・ゲリラ　どこが勝つかはまだ予想はできないけど、やっぱり気になるのは「ちび太／大須晶／ヌキ」のチームですね。ここはバーチャやっているヤツならだれでも気になりますよ。

ゲームセンター嵐　動向が気になるのは「ちび太」のところですかね。あそこもまだ予選通過していませんし。ウチは前回優勝していますけど、今回はキツイですね。

——前回優勝できた勝因はなんですか？

つちくも　まあ前回は「ゲームセンター嵐」の活躍し過ぎで、彼のおかげかな、と。

ザ・ゲリラ　前回の勝因は「ゲームセンター嵐」が爆発したことに尽きますね。乗れば一気にいけます。

ゲームセンター嵐　一応読みがかみ合って流れに乗れたことですかね。

——本戦に向けて一言、お願いします。

つちくも　今回も絶対決勝まで行きます。「ゲームセンター嵐」だけが活躍するんじゃなくて、【モラリスト】全員で勝ち上がりたいですね。

ザ・ゲリラ　まあ、連覇を目指して頑張りたいです。

ゲームセンター嵐　頑張って決勝大会出られるように、まずは予選からしっかりやります。

（2月7日　池袋ギーゴにて）

まだまだやり込みが足りない、とはいっているが、スキルと読み合いの鋭さは超一流！

昨年同様、「ゲームセンター嵐」の驚異的な活躍を本戦で見ることはできるのか？

AREへの対抗策

それでは、ここでAREへの具体的な対策法を一通り挙げてみることにしよう。

①全回転技

最も単純な対策。中or下段で出の早いものがベストだが、実戦ではそこまでこだわらなくてもいい。AREに使う打撃がしゃがみⓅなどでなければ、上段や発生の遅い全回転技でも打ち勝てる。また、避け方向の異なる半回転技で二択を迫るのも一つの手だ。

②持続の長い技

攻撃判定の持続時間が長い技や、2連続で攻撃判定が出る技も有効。成功避け後の打撃を決め打ちで出してくる相手には、カウンターヒットが狙える。代表例は、ラウンの双虎尖槍（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）やカゲの小太刀抜き（⇨Ⓚ）、アオイの重ね当て（⇦⇨Ⓟ）など。このほか、あえて発生の遅い技を出すことで同様の効果が得られる場合も多い。

持続の長い技を出しておくと、避けキャンセルからの打撃に「引っかかる」。

③しゃがみⓅor立ちⓅ

手堅い選択肢。避けられても反撃を受けない技を出し、様子を見る方法だ。成功避け後に決め打ちで技を出してくるようなら、それを読んで効果的な反撃ができる。

④ガード

AREからの打撃までをガードしてから攻める（反撃を決める）方法。ガードした技がモーションの短いものなら、相手は成功避けができない状況になる（カコミ参照）。効果的な二択を仕掛けていこう。

⑤後ろダッシュ→避け

AREの裏をかいて大ダメージを与えたいなら、この方法がオススメ。遅らせた避けでAREからの打撃をかわし、そのスキに反撃する方法だ。しゃがみⓅなどを使われた場合は確定反撃を決めるのが難しいが、それでも有利に攻めることはできる。

とりあえずしゃがみⓅなどスキのない技を出して様子見。相手に「避けさせて」……

その後の打撃に対応。上段技を出してくるようなら、しゃがんでかわしてから反撃。

AREからの打撃を避ける目的だが、投げを読んだ「暴れ」にも同時対応できる。

ARE対策への対策

対策を立てられるとAREはもう使えないかというと、そんなことはない。キャンセル後に使う打撃や成功避け後の行動を工夫すれば、まだまだ対応力をアップさせられる。

例えば、ARE後の打撃にしゃがみⓅを使うこと。後ろダッシュからの打撃に弱くなるが、上段または発生の遅い全（半）回転技に打ち勝てる上、ガードや後ろダッシュ→避けでかわされたときの危険度も低い。また、様子を見る相手に対抗するため、思い切って投げを使うのも今ならアリかもしれない。

一方、成功避け後はダメージ効率と発生の早さに優れる上段技（アキラの上歩川掌やジャッキーのライトニングバックナックルなど）を決め打ちで出すのが一般的。しかし、これだとしゃがみⓅを避けたときに裏をかかれやすい。ヒジ系の中段技やしゃがみⓅを使い、汎用性を上げることも考えよう。もちろん、成功避け後の打撃を決め打ちにせず、様子を見るのも手堅い。避けた技を判断し、行動を切り替えるわけだ。

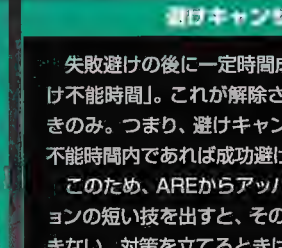
ARE後に使う打撃にひと工夫。スキの小さい技を使うことで、リスクを抑える。

派生のある中段技を使うなど、成功避け後の行動にもバリエーションを持たせる。

避けキャンセルの盲点

失敗避けの後に一定時間成功避けが出ない「成功避け不能時間」。これが解除されるのは技をくらったときのみ。つまり、避けキャンセル打撃を出した後も、不能時間内であれば成功避けができないわけだ。

このため、AREからアッパー系の技など全体モーションの短い技を出すと、その後は避け投げ抜けすらできない。対策を立てるときは、この点にも着目したい。

このため、ガードされると危険。モーションの短い技だと、避け投げ抜けもできない。

避けキャンセルから打撃を出しても、失敗避け後の成功避け不能時間は解除されない。

3 まだ間に合う！ 闘劇2004予選店舗リスト

	日程	地区	都道府県	店舗名	住所	TEL	担当者
北海道・東北エリア	2月29日	3	福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市中町7-15 ピアー中町1F	024-939-2277	古谷 周夫
	3月7日	3※	宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	022-267-1834	阿部 智樹
関東エリア	2月28日	6	埼玉県	セガワールド籠原	熊谷市美土里町1-169	048-533-5242	中原 一郎
	2月29日	6	群馬県	エクシブワールド byセガ	藤岡市上大塚313	027-422-8110	小島 慎一
	2月29日	9	神奈川県	ペンギンハウス相模原	座間市相模が丘1-25-11	042-746-4358	二階堂 学
	3月6日	6	埼玉県	セガワールド狭山	狭山市北入曽字御狩場689-1	042-956-6490	網川 勉
	3月7日	6	群馬県	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	027-032-9775	村上 明理
	3月7日	8	千葉県	ゲームチャリオット 辰巳店	市原市市原500-1 パチーノヒノ店舗1F～2F	043-641-9211	梅本 欣志
	3月7日	9※	神奈川県	ゲームインファンファン 本厚木店	厚木市中町2-1-6	046-294-0166	富岡 弘一
	3月13日	8	千葉県	ムー大陸 稲毛店	千葉市稲毛区小仲台2-5-7 海宝ビル2F	043-255-3257	伊原 大輔
	3月14日	6※	群馬県	セガワールド前橋	前橋市関根町363	027-231-1109	荻原 一季
	3月20日	8	千葉県	セガワールド成田	成田市東町157-5	0476-23-2581	下重 幸洋
	3月27日	8	千葉県	ゲームチャリオット 姉崎店	市原市姉崎487-3	0436-60-1508	兼岡 修一
	3月28日	8※	千葉県	ゲームチャリオット 六方店	千葉市稲毛区六方町52-2	043-304-8880	永田 統久
東京エリア	2月29日	12	東京都	新宿カーニバルプラザ	新宿区歌舞伎町1-18-5 白馬車ビル	03-3209-5012	森 隆
	3月6日	13	東京都	GAME UFO 三軒茶屋店	世田谷区三軒茶屋2-14-12	03-5486-6394	岡部 雅之
	3月7日	12	東京都	プレイシティキャロット 巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1～B2	03-3943-6735	坂本 成器
	3月13日	12	東京都	GAME DELRAY ひばりヶ丘北口店	西東京市ひばりが丘1-4-3 外山ビル1F～2F	0424-24-4636	宮島 朋之
	3月14日	13	東京都	セガ フラッパーズハウス自由が丘	目黒区自由が丘2-10-9	03-3725-3953	片岡 剛之
	3月20日	13※	東京都	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 渋谷東口会館1F	03-3409-4737	石川 憲一
	3月28日	12※	東京都	新宿スポーツランド西口	新宿区西新宿1-12-5 三平ビル	03-3344-0748	三上 純逸
中部エリア	2月28日	17	石川県	セガワールド近岡	金沢市近岡町294-2	076-239-3844	田嶋 優
	2月28日	19	愛知県	GAME COLLEGE II	名古屋市西区上小田井1-38-2	052-503-1567	蜷川 正巳
	3月6日	15	新潟県	チャンス 上越店	上越市下荒浜大谷内横田296-1	025-544-5376	笠原 広幸
	3月6日	17	石川県	湯の国ヤング	加賀市庄町 カ-55	0761-74-7015	赤地 弘幸
	3月7日	18	福井県	GAME FANTASIO 敦賀店	敦賀市昭和町2-22-37	0770-21-0399	山岡 孝文
	3月7日	19	愛知県	M'S PARK 鳴海店	名古屋市緑区鳴海町柳長28-1	052-621-1186	鈴木 正明
	3月13日	15	新潟県	プラボ新潟店	新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F	025-245-9631	鈴木 健司
	3月13日	18	福井県	ゲームセンターBONBON	武生市塚原町25-1-12	0778-21-2738	幸地 弘幸
	3月14日	15※	新潟県	アミューズメントステージポピー	新潟市山二ツ649-1	025-286-0763	国巻 雄一
	3月14日	17※	福井県	セガアリーナ	福井市丸山1-410	0776-52-0806	久保 健一
	3月14日	19※	愛知県	ハイテク八事	名古屋市昭和区広路町北石坂102-4 サンハイツ伊藤1F	052-836-8284	伊沢 一憲
	3月20日	18	岐阜県	ゲームベガ	岐阜市岩田坂4-1-10	058-241-3288	陸原 賢治
	3月27日	18※	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	岐阜市宇佐南3-7-5	058-274-3291	山越 篤志
近畿エリア	2月28日	21	京都府	下鴨ヒーロータウン	京都市左京区下鴨高木町46 ジョイ下鴨B1	075-712-4367	奈良 孝志
	2月29日	23※	大阪府	星狩物語 岸和田店	岸和田市作才町1047	0724-32-3841	畑山 裕寛
	3月6日	24	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	072-623-7161	扇 寛央
	3月7日	21	滋賀県	AS24	神崎郡五個荘町北町屋155	0748-48-2369	竹内 基恭
	3月13日	21	京都府	西院コットンクラブ	京都市右京区西院三蔵町12	075-316-2675	奈良 孝志
	3月14日	21※	京都府	neo amusement space a-cho	京都市中京区寺町通り四条上ル東大文字町302・303 A-breakビル2F	075-251-2323	松山 昌樹
	3月14日	24	大阪府	プレイステーションネーブル	吹田市豊津町9-15 日本興業ビル1F	06-6337-1189	氷口 次郎
	3月27日	24	兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404-407	078-271-0335	乙井 孝至
	3月28日	24※	兵庫県	デジャ・ヴ 神戸店	神戸市中央区東川崎町1-5-7 エコールマリンビルB1	078-366-3811	土居 敏郎
中国・四国エリア	2月28日	25	鳥取県	スーパーヒーロー 倉吉店	倉吉市見日町633	0858-23-5255	嶋田 康隆
	2月29日	25	香川県	サーカスサーカス ライオン店	高松市百間町9-5	087-851-0557	村本 徳公
	3月7日	25※	岡山県	ファンタジスタ	倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555	大島 幸次郎
九州・沖縄エリア	2月29日	28	大分県	Dream World	大分市大在中央2-8-3	097-593-5224	長野 光春
	3月6日	28	長崎県	ゲームランド松山	長崎市松山町6-9 朝永ビル	095-846-2693	吉田 研太郎
	3月7日	28※	長崎県	SEGA REGALO	長崎市大石町6-38 全原会館ビル1F	095-820-9757	諸岡 親房

地区番号に※が付いている店舗はエリア決勝が行なわれる。

前作からシステムが一新され、新たに始まったKOF戦線。このコーナーでは東京・歌舞伎町で行なわれた予選リポートと予選で見掛けられたテクニック、おすすめチーム構成指南などをお届け。記事を熟読し、予選通過を目指そう！

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
- ■メーカー：SNKプレイモア
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2003年12月26日（稼働中）
- ■使用基板：—

種別	予選店舗数	店舗選出数
[illegible]	[illegible]	[illegible]
当日予備予選枠数	**海外枠数**	**本選出場合計数**
[illegible]	[illegible]	[illegible]

Qualifying match Report

1月31日 ハイテクランドミカド
闘劇2004 予選リポート

Text：ラオウ

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003

人、人、人！ 勝ち抜くのは至難の業とだれもが感じただろう。

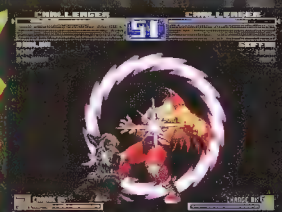
新宿・歌舞伎町の「ハイテクランドミカド」にて行なわれた予選には、都心ということもあり多くのKOFプレイヤーで店内は埋め尽くされた。

第一回闘劇「KOF2002」ベスト8の「ウォーズ」、ギルティギアとの2冠を狙う「ネモ」を始めとするプレイヤーたちが集結した今回。ほかの予選店舗に劣らずハイレベル極まりない予選であったことは想像に難くないだろう。

「8823」 庵、大門 デュオロン

・闘劇2004で気になるプレイヤーは？
極限堂

・本戦までの課題は何ですか？
コンボ練習とリバサ小ジャンプ

・これから勝ち抜いてくるプレイヤーに一言
お手やわらかに

「オズ」は捨己従竜にガードキャンセル前転からビッグフォールグリフォンを決めた！

優勝候補の「ウォーズ」と「ネモ」は2回戦で激突。激戦を制したのは「ネモ」だった。しかし、続く試合でグリフォンを使う「オズ」が「ネモ」相手に魅せる。ビッグフォールグリフォンを連続技のミスやジャンプCから計3回決め、その後投げを嫌がる「ネモ」に立ちB→弱ポセイドンウェイブをヒットさせ勝利した。

優勝候補の「ウォーズ」、「ネモ」が序盤で敗退するほどハイレベルな闘いがあった。

準決勝Aブロックは大門・デュオロン・庵で安定した立ち回りを見せる「8823」と「オズ」（グリフォン・ジョン・庵のチームで争われた。接戦になると思われたが「8823」の操るデュオロン・庵のスキの無い動きに、「オズ」のリーダーのグリフォン、庵と続けて倒される。残るジョンが奮闘するが、時間切れで「8823」が勝利した。

準決勝Bブロックは「サナダ虫」（K・デュオロン・庵）と「ひなぽん」（雛子・アッシュ・デュオロン）の対戦。開始直後にアッシュの強ヴァントーズにKの狙いすましたチェーンドライブがヒット。このリードを確実に守った「サナダ虫」が決勝へコマを進めた。

強ヴァントーズはリーダー超必殺技のえじきとなってしまった。

「8823」と「サナダ虫」で争われた決勝の一番手はお互いデュオロン。序盤は「サナダ虫」が試合を有利に進め、体力に大差を付ける。不利と見た「8823」は交代攻撃を空中ヒットさせ庵へとチェンジ。これが効を奏し、着地に近距離立ちC→葵花をガードさせディレイの2発目がヒット。起き攻めで近距離立ちB→➡＋A・Aから八稚女が決まり、さらに起き攻めのしゃがみC→葵花までヒットして形勢逆転。飛毛脚のスキに庵のしゃがみDがヒットし、デュオロンを倒す。

続いて「サナダ虫」の庵が現れるが、「8823」の屑風が入り、交代攻撃から大門の連続技が決まる。「サナダ虫」はたまらず交代攻撃を出すが「8823」はこれをガードし、続くKの出現攻撃を冥土落としで当て身する。大門はここでデュオロンに交代し攻勢を維持。その後「サナダ虫」のKが奮闘するが体力差を取り返すことができずに時間切れ。刹那の逆転劇からリードを守った「8823」が本戦への切符を手にした。

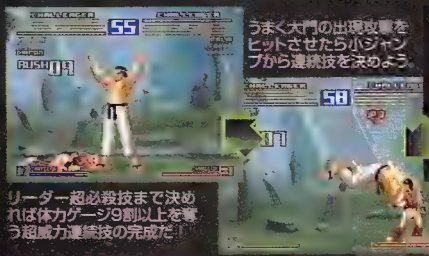
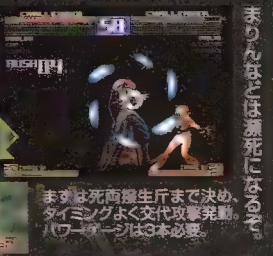
試合中盤で決まった「8823」の葵花が流れを変え、起き攻めで一気に逆転した。

店舗	リングネーム	日程	都道府県
スターダスト	CえT	1月19日	京都府
ゲームチャリオット 誉田店	サモハン	1月24日	千葉県
ハイテクランドセガ戸塚	拓（ノノラブ）	1月24日	神奈川県
新宿スポーツランド本館	Dune	1月25日	東京都
テクノワールド	さゆう	1月25日	愛知県
Game's DRAGON	牛田	1月25日	京都府
ハイテクセガ北谷プラザ	キャプムキン	1月25日	沖縄県
ハイテクランドミカド	8823	1月31日	東京都
ゲームプラザVIP 茨木店	DAI	2月1日	大阪府
BAZZ	BIG	2月8日	栃木県
ゲームセンターB-1	もりもっち	2月8日	千葉県
ゲームBOX.Q	おえっぷ	2月8日	愛知県
PASSCA	H.Y	2月8日	大阪府
セガワールド大森	未来	2月11日	東京都
クラブセガ渋谷	カメテン	2月14日	東京都
インターパーク今市	あのぅ	2月15日	栃木県
ツインスタージオスセガ	イグ	2月15日	東京都
セガワールド一宮	ユウ	2月15日	愛知県
アミューズメント スコット	カオル	2月15日	大阪府
フタバ図書GIGAZONE	零々	2月15日	広島県

本文中に登場したプレイヤーの使用キャラクター　ウォーズ：大門、K、デュオロン　ネモ：庵、大門、デュオロン　オズ：グリフォン、ジョン、庵　8823：庵、大門、デュオロン　サナダ虫：庵、K、デュオロン　ひなぽん：雛子、アッシュ、デュオロン

大会中でよく見られた強力な連続技が、デュオロンと大門(リーダー)を使っての交代攻撃を絡めた連続技。レシピはデュオロンから

●推手・虞闘歩→ダッシュしてしゃがみB→捨己従人～祭闘竜身靶～死両操生斤→交代攻撃→大門出現攻撃→小ジャンプC→近距離立ちC→極大地獄極楽落とし

通常の防御力のキャラには体力を9割減らす大ダメージ。まりんなどは瀕死になるぞ。

まずは死両操生斤まで決め、タイミングよく交代攻撃発動。パワーゲージは3本必要。

うまく大門の出現攻撃をヒットさせたら小ジャンプから連続技を決めよう。

リーダー超必殺技まで決めれば体力ゲージ9割以上を奪う超威力連続技の完成だ！

デュオロン同キャラ戦

使用率の高さから数多く見られたデュオロンの同キャラ対決。連続技を警戒してか、お互いが画面端に離れて強幻無脚・外牙(以下外牙)でけん制、スキをみて弱飛毛脚で奇襲をするというのがセオリーのようだ。しかし、弱飛毛脚も外牙を出していなかった場合は連続技の的になるので、慎重なスキの探り合いになっていた。

外牙を読んで弱飛毛脚を合わせると連続技を決められる。

外牙によるけん制。ヒットすれば強飛毛脚から起き攻めができる。

##

交代攻撃はガードされてもリスクが少ない上、当ててしまえば大ダメージを見込めるが、大門相手には効果が薄いようだ。大門が交代攻撃をガードした場合、次のキャラの出現攻撃を超必殺技の冥土落としで簡単に当て身できる。よって交代攻撃は大門を相手にした場合、確定状況以外で不用意に出さないようにしよう。

しっかりとキャッチされてしまう。出しどころは考えよう。

大門相手にうかつに交代攻撃を出してガードされると……

グリフォン：これがプロレスだ

大会で見られた連係。まず奇襲として仕掛けた立ちB→弱オリンポスオーバー～グリフォールがヒット。この後相手の起き上がりにヘラクレスルーを重ねる起き攻めを仕掛け、追撃には立ちBキャンセル弱ポセイドンウェイブ(空振り)。直後、着地した相手にビッグフォールグリフォンを重ねて見事にヒットさせていた。

着地にビッグフォールグリフォンが流れるように決まっていた。

ヘラクレスルーから立ちB→弱ポセイドンウェイブ(スカし)……

第一回闘劇『ザ・キング・オブ・ファイターズ2002』部門 優勝「大御所」

TOUGEKI center of explosion 闘劇 爆心地 出張版

第一回闘劇で、驚異の強さを誇っていた韓国勢を退け、見事優勝に輝いた「大御所」にインタビュー。既に予選を通過しているチャンピオンの心境は？

——今回も見事に闘劇予選を突破しましたね。

大御所 関東で最初のアミューズメントエース津田沼で行なわれた予選で通過できました。一番初めだったので取れたのかな？ とも思っています。前の闘劇の予選を通過した場所と同じだったので、かなりうれしいです。今は知り合いの応援やほかのプレイを見るために、予選を見に行っています。

——前作に比べて大幅にシステムが変わりましたが、キャラクターの変更はありますか？

大御所 システムが変わったこともあり、チーム編成はかなり変わってます。予選のときのチームは(リーダー大門・ジョン・クラーク)です。ラルフも相手に合わせて一回使いましたね。大門はほかのシリーズでも結構使っていたので触ってみたら、投げキャラの中で一番強いんじゃないかというくらい強かったので入れました。ジョンは『KOF'99』の初期から使ってる自分の魂みたいなキャラなので入れました。弱過ぎたら使えないですけどね……(笑)。ただ、今回はかなり強いと思うので頑張りたいと思っています。クラークはキャラ性能が落ちたものの、システム面の変更で強くなってるので、まだまだ闘えると思って使っています。ラルフは交代攻撃の性能が異常に高いので、相手のキャラと相性が良かったら入れるつもりです。シェルミーは今回は居ないので使ってないです。次回は出てほしいですね。本選まで時間があるので、ほかのキャラも触ってみて別のキャラを使うかもしれないです。

——最強キャラと呼ばれているデュオロンは使わないのですか？

大御所 デュオロンを使っていない一番の理由は、あのキャラ性能がどうしても好きになれないからです。自分がダメだと思ったキャラはどうしても強くなれないですから。それと自分は同キャラ戦が元々苦手なんです。デュオロンだと同キャラ戦を避けて通れませんから(笑)。今の自分のチームでも徹底的に対策を練ればいけると思ってます。むしろK'を相手にした方が困るかもしれないですね。

——前回優勝経験から、優勝するためには何が一番大切だと思いますか？

大御所 優勝のために必要なのは、当たると予測できる相手を時間いっぱい徹底的に対策することですね。また、大会だと思わないぐらい、思い切りのいいぶっ放しや立ち回りを心掛けること。そして、何があっても弱気にならないことだと思います。「あきらめたらそこで試合終了ですよ」の精神を大切にしたいです(笑)。

——現時点ではだれが勝ちそうですか？

大御所 今の実力だと「書記」さんだと思います。正直、運ゲーと呼ばれてる今作で、有り得ないぐらいの強さを持ってます。そんな「書記」さんに勝って、また優勝を狙いたいですね。

——本戦へ向けて一言、お願いします

大御所 その日一回限りの大勝負ですが、力を出し切っていい勝負をしましょう。

(2月13日 メールインタビューにて)

—闘劇2004— THE KING OF FIGHTERS 2003

The technique of Qualifyng match passage

予選通過のためのテクニック

現在巷で強キャラとされているのはデュオロンと大門。大会ではこの2キャラ＋ほかの1キャラを組ませるというチームが非常に多く見られた。この2キャラを中心に、そのほかの有力キャラを見てチームを考えてみよう。

大門は威力の高いコマンド投げからさらに強力な起き攻めができる。

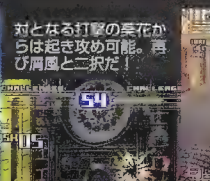
デュオロンは機動力に優れ、追撃ができるコマンド投げを持つ万能キャラ。

庵はコマンド投げの屑風とヒット確認からお手軽な連続技を持つ万能キャラ。特に屑風からは交代攻撃を入れることができるため、リーダー超必殺技が使える状態なら一発逆転が可能。チームの戦術を広げられる。

また、連続技に使いやすい葵花は当たれば受け身不能。その後の起き攻めで屑風と打撃の二択を迫れるので、一気に逆転できる破壊力もある。

普段の立ち回りでは、しゃがみCによる対空が強力なので待ち気味に闘うこともできる。また、庵の交代攻撃はリーチこそあまりないものの発生が非常に早いので反撃技として優秀だ。もちろん当たれば大ダメージは必至。

対となる打撃の葵花からは起き攻め可能。再び屑風と二択だ！

対空はしゃがみCが強力。待っても攻めてもいける！

屑風からは交代攻撃が連続ヒットで大ダメージ必至！

Kは通常時の立ち回りに優れるキャラだ。アイントリガー～セカンドシュートでのけん制が非常に強力。またジャンプスピードが早く、そこから繰り出す判定の強いジャンプDで容易に接近できる。近距離では、発生の早いしゃがみA×1～2を出し、ヒット確認からキャンセルして超必殺技のヘブンズドライブへつなぐのが定石だ。

ダウンを奪った後の起き攻めも強力な選択肢がある。弱アイントリガー～ブラックアウトを相手の起き上がりに重ねると炎がガード不能になり、再びダウンを奪うことができる。またリーダー超必殺技の威力も高いので、リーダーにしてもいいだろう。

ガード不能に！　シビアだが追撃も可能だぞ。

ジャンプDは持続が長めで判定も強い。頼れるけん制技だ。

ダウンには弱アイントリガーを重ねよう。ブラックアウトに移行すれば…

地上通常技、ジャンプ攻撃が優秀で、安定しているのが紅丸。けん制で強い遠距離立ちB、遠距離立ちD（攻撃をくらっても空中判定）、しゃがみDは相手を寄せ付けない。ジャンプDでの跳び込みは判定が強く、紅丸のジャンプ軌道とも相まって落とされにくい。

連続技にはしゃがみBからつながる居合い蹴り～反動三段蹴りが強力。また、ガードされても反撃を受けにくいのが特徴で、パワーゲージに余裕があればスーパーキャンセルから弱雷光拳につないでダメージアップを図ろう。ゲージ消費量に見合ったダメージが期待できるぞ。パワーゲージは自給自足できるので、どの順番でも活躍できる。

連続技はお手軽かつ強力。パワーゲージと相談しよう。

中間距離での反動三段蹴りはパワーゲージため、けん制に活躍する。

地上でのけん制はお手のもの。差し合いではまず負けない。

2月28日	新潟県	エリア1	南蒲原郡栄町大字猪子場新田660-1	0256-45-7236	溝口 淳之
2月28日	静岡県	ミラクルドーム	富士市田島124-1	0545-52-5585	服部 和幸
2月29日	北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 南興ビル	011-512-1368	小島 征宏
2月29日	東京都	SPOT 21	新宿区西新宿1-15-4 オムニタスビル1F	03-3343-0010	市来 直毅
3月6日	福島県	ドリームファクトリー 会津店	会津若松市一箕町大字亀賀字川西119-1	0242-37-0057	佐藤 知己
3月6日	広島県	ブリッジ松永ベイボウル	福山市柳津町1-4-10 松永ベイボウル内	084-933-5201	伊東 由加
3月7日	東京都	西郷会館	台東区上野4-10-17	03-3833-0192	高橋 雅人
3月7日	大阪府	JOYBOX	大阪市天王寺区上本町6-4-3	06-6771-5081	竹本 晋造
3月7日	栃木県	ファンタジーパーク	那須郡西那須野町二区町352-7	0287-37-5137	篠崎 芳宏
3月13日	富山県	アミューズランド ガディス	高岡市下関6-1 高岡駅地下街	0766-24-3555	宮浦 康介
3月14日	宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	022-267-1334	岡部 智樹
3月14日	千葉県	(株)ラッキー 中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	043-222-5610	竹中 正憲
3月14日	神奈川県	アミューズメントパーク ジアス上大岡店	横浜市港南区上大岡西2-1-28 赤い風船ビル1F	045-847-4780	高橋 知裕
3月14日	愛知県	プラスアルファ	名古屋市名東区新宿1-25	052-702-5841	加藤 俊則
3月20日	東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 中村ビル	03-5295-2345	赤澤 康史
3月21日	千葉県	セガワールド成田	成田市東町157-5	0475-23-2591	下重 崇洋
3月21日	長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	026-228-7434	金沢 政雄
3月21日	広島県	JOYサンモール	広島市中区紙屋町2-2-18 サンモール4F	082-241-8564	小田 修次
3月21日	福岡県	遊道楽 和白店	福岡市東区和白丘2-2-66	092-607-0990	三浦 暁太郎
3月27日	岐阜県	ゲームベガ	岐阜市岩田坂4-1-10	058-241-3288	稲岡 重治
3月28日	東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～3F	03-5330-8595	七村 秀夫

今、巷ではやっているのが交代攻撃による対空。交代攻撃には無敵時間があり（キャラによって差がある）、跳び込みと相打ちになっても追撃が可能。無敵時間でジャンプ攻撃をかわせれば着地の硬直にヒット。硬直を後転でキャンセルされても、交代攻撃後の出現攻撃がヒットするという高性能ぶり。1ゲージしか消費しないところもポイントで、開幕からゲージがあるので、うかつな跳び込みには交代攻撃～リーダーに交代～リーダー超必殺技を絡めた連続技につなげて、一気にリードできるぞ。

交代攻撃の無敵が長いキャラなら地上ヒットも望める。

うまく地上ヒットしたら大逆転のチャンスだ。

相打ちしても追撃でき、さらに着地を攻められるのでお得。

続編とはいえ、新しいシステムを意欲的に取り入れ、新たなタイトルとして生まれ変わったといえる「サムライスピリッツゼロ」。巷ではまだまだやり込まれている最中なので、複数タイトルで予選突破を狙いたいプレイヤーにオススメだ！

サムライスピリッツゼロ
■メーカー：悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦剣劇
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2003年10月上旬（稼働中）
■使用基板：MVS

種別	予選店舗数	店舗選出数
[illegible]	[illegible]	[illegible]
当日予備予選枠数	海外枠数	本選出場合計数
[illegible]	[illegible]	[illegible]

Qualifying match Report

2月7日 セガワールドアルカス

闘劇2004予選リポート

Text：ハメコ。

サムライスピリッツゼロ

初の関東エリア予選！

府中はセガワールドアルカスにて、東京エリア初となる予選が行なわれた。慶寅で安定した立ち回りを見せる「はやし」、プレイ人口の少ないカルフォードを使いこなす「川原」、攻めの閑丸「NEO」、遠距離烈火を高い確率で決めてくる炎邪「元住T.O」、最強クラスの腐れ外道「ZEL」、テクニカルキャラの水邪を使いこなす「ウチヤマ」など、多くの強豪が集結した。

東京エリア初の予選ということで、ますらおたちが大集合したぞ！

狂死郎使いの「MEN」は0回戦で「はやし」に敗れた。やはり慶寅はきついか。

決勝までの流れ

Aブロックは低空円月を駆使してていねいに立ち回る水邪、「時の扉」が制した。

Bブロック決勝戦は慶寅使いの「はやし」対腐れ外道使いの「ZEL」という組み合わせ。最終ラウンドまでもつれた試合は、「はやし」の撫子に対し「ZEL」が➡＋Dをうまく合わせ、外道の烙印押し（以下烙印）で勝負が決まるかに思えたが、無念のコマンド失敗。そのまま「はやし」の勝利で幕を閉じた。

Cブロックからは、ブロック決勝でカルフォード使いの「川原」を破ったレラ使い「ナカテ」が準決勝へと駒を進め、Dブロックからは、水邪使いの「ウチヤマ」が順当ともいえる準決勝行きを決めた。

準決勝～決勝まで

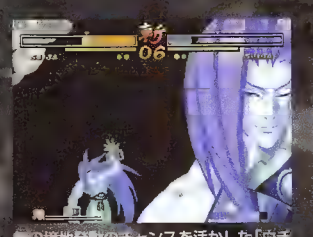
準決勝第一試合はAブロック代表「時の扉」の水邪と、Bブロック代表「はやし」の慶寅による闘いは、立ち回りで圧倒する「時の扉」が終始ペースを握る。慶寅の対空しゃがみ中斬りを避けつつ死月を決めるなど理想的な展開、とどめにはめくり死月を決めて決勝へ名乗りを上げた。

準決勝第二試合は「ナカテ」レラ対「ウチヤマ」水邪。最終ラウンドまでもつれた試合は、低空円月からのジャンプ強斬りと防御崩しでダメージを稼いだ「ウチヤマ」の勝利。

レラで勝ち上がってきた「ナカテ」だったが、「ウチヤマ」のリードを崩せなかった。

ポテンシャルの高い水邪を使いこなす「時の扉」が「はやし」を倒す。

本戦出場の切符を賭けた決勝戦は「時の扉」と「ウチヤマ」による水邪同士の一戦。1ラウンド目は円月の終わり際を狙っての遠距離立ち強斬りや死月を決めるなど対応が光った「時の扉」の勝利。2ラウンド目は「ウチヤマ」が得意の対空しゃがみ強斬りで前半からリードを奪う。対する「時の扉」は防御崩しをうまく決めていくが、逆転できないと判断し、残り時間が少なくなったところで自決、最終ラウンドに勝機を見出す。

最終ラウンドでは「時の扉」が垂直ジャンプで様子を見る戦法に切り替え。「ウチヤマ」はジャンプ強斬りなどで対応するも円月に阻まれ、さらには逆にジャンプ強斬りをくらってしまう。このまま「時の扉」の勝利かに思われたが、「ウチヤマ」のみ無の境地発動可能というチャンスが訪れる。接近を阻むべく放ったしゃがみ中斬りが防御されたため、防御崩しを回避するためか、ジャンプした「時の扉」。しかし、ここで「ウチヤマ」は無の境地を発動！成す術の無い「時の扉」へ、5発のジャンプ強斬りをたたき込み、闘劇本戦への切符を手にした。

無の境地発動のチャンスを活かした「ウチヤマ」が水邪同キャラ戦を制した。

WINNER!!

強くて何がワルい

「ウチヤマ」 水邪

・闘劇2004で気になるプレイヤーは？
SIOMARU、JEO
・本戦までの課題は何ですか？
昇り小パン対空を極める
・これから勝ち抜いてくるプレイヤーに一言
高い交通費出して予選頑張ってください
今日は230円で来ました

闘劇2004予選通過者リスト（1月19日～2月15日）

店舗	リングネーム	日程	都道府県
アミュージアム 市原店	トモノ	1月24日	千葉県
下鴨ヒーロータウン	よんすん	1月24日	京都府
アミューズメントアルティメット	うめちん	1月25日	千葉県
GAME COLLEGE	ドン・ぱんちょ	1月25日	愛知県
メッセ102四街道	飯綱=むつべ	1月31日	千葉県
PLAY-SEVEN	CAP	1月31日	愛知県
ゲームプラザ OKAⅢ	あぶあぶ	1月31日	大阪府
アミュージアム 麻生店	へたれ浪漫侍	2月1日	北海道
ゲームスペース プラニー	エイ	2月1日	京都府
セガワールド白山	まったりうるお	2月1日	熊本県
アミュージアム 前橋店	ちゃーりー02	2月7日	群馬県
ゲームパークZAPS	トビ	2月7日	千葉県
セガワールドアルカス	ウチヤマ	2月7日	東京都
鳳ヶ丘レジャーセンター	ブーロ	2月7日	石川県
アミューズメント ギガ	文具売場	2月7日	大阪府
GAME PADDOCK =1	R-MOON	2月8日	茨城県
ゲームファクトリーマグマ 川越店	ジョウ	2月8日	埼玉県
ファンタジスタ	トレトレエモン。	2月8日	岡山県
タカラ島プラーカ店	わたくん	2月11日	新潟県
ゲームセンターリンリン	釦	2月14日	埼玉県
AGスクエア つくば店	JEO	2月15日	茨城県
チャレンジャー 関大前店	ジョニー	2月15日	大阪府
TAITO IN WING	マーク	2月15日	大分県

本文中に登場したプレイヤーの使用キャラクター はやし 慶寅 川原 カルフォード 腐れ外道 NEO 閑丸 元住T.O 炎邪 ZEL 腐れ外道 ウチヤマ 水邪 MEN 狂死郎 時の扉 水邪 ナカテ レラ

闘劇2004予選

注目!! テクニックピックアップ

サブキャラ[illegible]

今回の予選ではキャラ変更が可能ということで、「川原」が初戦で[illegible]と当たった際苦しいと感じたのか得意のガルフォードではなく、破れ外道へとキャラチェンジ。これがうまく機能し、立ちCによるけん制、中[illegible]子への反撃で勝利をモノにしていた。

本戦への切符を手にしたプレイヤーは、自分以外の本戦出場者に得意使用キャラへの対策を立てられてしまうことは間違い無い。そこで、ほかの闘劇出場プレイヤーの得意キャラとの相性問題や、こちらの手の内を知られてしまうという点をクリアできるサブキャラを、一人ないしは二人育てておくことをオススメするぞ。

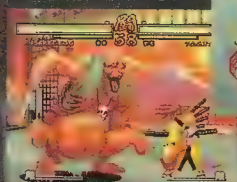
闘劇本戦でのキャラ選択は試合前の申告制。試合前から試合は始まっているぞ!

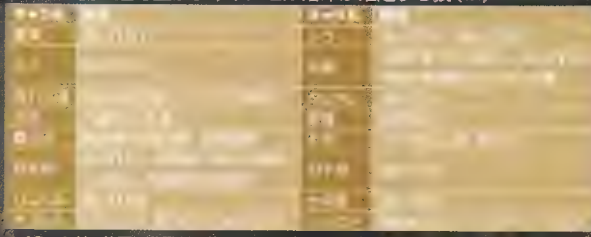
得意キャラ同士の相性が厳しくても、サブキャラで状況を打破できるハズ

くらい烙印を極めよ!

破れ外道の性質に、起き上がりモーションを必殺技でキャンセルできるというものがある。これを利用し、くらった後にクイック起き上がり→外道の烙印押しが確定する技がいくつか存在する。詳しくは左表を参照してほしい。

今回の予選では、「ZEL」が「地獄ちゃん」操る右京のツバメ返しをくらった後に、このテクニックを決めて勝利を手に入れていたぞ。

ツバメ返しをくらっても、外道の烙印押しが確定する。右京側は非常に厳しい。

くらった後に起き上がりキャンセル烙印が確定する技(※)

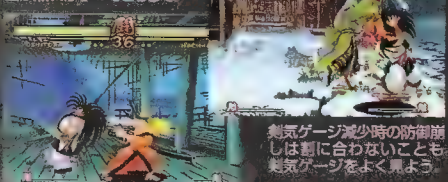
[illegible]

※くらった技、位置で移動起き上がりとクイック起き上がりを使い分ける必要がある

剣気ゲージを確認!

攻撃するたびに減少し、そのゲージ量が攻撃力を左右する剣気ゲージ。重要なシステムだが、まだまだ剣気ゲージの確認を怠っているプレイヤーも多々見受けられた。

例えば接近戦。しゃがみCで相手の動きを止め、すぐさま踏み込み~防御崩しを狙う、というのはセオリーともいえる連係。ただし、しゃがみCがヒット、それも複数回決まれば、その分剣気ゲージを消費していることに注意しよう。そのまま防御崩し→崩し斬りを決めてもダメージが小さく、実はリスクの方が大きくなっているワケだ。

剣気ゲージが減少している状況で防御崩しを狙うのは控えた方がいいが、それでも防御崩しは重要。そこで、使うのであれば後方への防御崩しがオススメ。前方と違い、崩し切りをギリギリまで遅らせることで、少量ではあるが剣気ゲージの回復を図りつつ崩し斬りを決められるぞ。

後方防御崩し後は剣気ゲージ回復可能。前方である理由が無ければすべてこちらで。

剣気ゲージ減少時の防御崩しは割に合わないことも。剣気ゲージをよく見よう。

『サムライスピリッツゼロ』で複数タイトル予選通過を狙うますらおたち

TOUGEKI center of explosion

闘劇 爆心地 出張版

前作から大幅なシステム変更、新規プレイヤーの参入で、だれが勝つか全く分からない『サムライスピリッツゼロ』。複数タイトルを狙うプレイヤーに注目!

●最も狙いやすいタイトル?

闘劇の特徴である複数タイトル同時開催。これにより「複数タイトルでの予選通過」を目標としているプレイヤーも多いのではないだろうか? ここで気になるのが全8タイトルの闘劇種目の中で、どのタイトルが「最も予選通過が狙いやすい」か、だろう。巷では『サムライスピリッツゼロ』ではないかとウワサされている。これは、

- **前作『天草降臨』からのブランクが長い**
- **基本的な攻防の分かりやすさ**
- **試合ごとにキャラクターを変更ができるというルール**

などの「分かりやすいゲームで、前作のやり込みが活かしにくい」ことが要因ではないだろうか。また、最近多い、「連続技の精度が高くなければ勝てない」ゲームではないのもポイントだろう。

しかし、予選通過できるのは店舗予選1位のみ。古くからの『サムライ』をやり込んでいるプレイヤーも多いため、「最も取りやすい」のかもしれないが、やはり道は険しいだろう……。

●複数タイトル予選通過を狙うプレイヤーは?

上記の説を証明するかのように、『サムライスピリッツゼロ』を含めた複数タイトルで予選を通過している(狙っている)プレイヤーは多く居る。

『GGX#RELOAD』でエリア予選を通過した「ヨウ」、店舗予選を通過した「塩澤」、『ストⅢ3rd』で予選を通過した「クロダ」など、既にほかのタイトルで本戦出場を決めた(あるいはあと一歩で決められる)プレイヤーが見受けられる。

また、第一回闘劇本戦に出場したプレイヤーでは、『カプエス2』出場者の「生めそ」、『キャリバーⅡ』の「あぷあぷ」、『VF4EVO』の「ジョウ」、『GGXX』の「R・MOON」などが『サムライスピリッツゼロ』で予選を通過している。今後は第一回闘劇『GGXX』部門準優勝メンバー「火九」、「持田」、『KOF2002』出場者、ベスト8「地獄から来た安藤」、「ウォーズ」などが予選に参加してくるだろう。個性ある実力派「MEN」も気になる存在。闘劇の見どころの一つ・複数タイトル出場に注目していきたい。

キャラ対策を練るのもいいが、特定のサブキャラを育てて対抗する手段もある。

複雑な連続技は少なめで、テクニックより読み合いで勝敗が左右される!?

闘劇ならではの複数タイトル予選通過。だれがいくつ通過するのだろうか?

The technique of Qualifyng match passage
予選通過のためのテクニック

知識は力なり

闘劇予選スケジュールも半分以上が消化された現在、より一層のやり込みをされていると思う。今回は無の境地中の連続技やさまざまな知識、そして怒り爆発を利用したガード不能連係を紹介しよう。特に、無の境地を使ったキャラ固有の連続技は、必ず身に付けておきたい。大味な部分もある本作だが、予選や本戦で、知識がキミの助けとなる瞬間がきっと来るハズだ。

無の境地関連の知識は勝敗を決定付ける。覚え残しの無いように。

無の境地中の連続技

ここでは各キャラごとに、無の境地中の具体的な連続技例と、怒りゲージ0の状態から自決して怒りMAXになるか否かを左表にまとめたので参考にしてほしい。それでは、連続技に関する各キャラごとの注意点を書き連ねておこう。

●**全キャラ共通**：無の境地の性質上、連続技の始動技を選ぶ必要は無い。前号で紹介した崩しからや、反撃で発動、けん制攻撃からつなげよう。

●**慶寅**：無のゲージの量が多ければ一閃につなぎ、少なければ跳び込みから連続技を。

●**腐れ外道**：相手が立ち状態であれば、回転が速い【近距離しゃがみ強斬り→立ちC×2〜3を最初に決めておくのがオススメだ。

●**タムタム**：無のゲージに余裕が無いときは、近距離立ち中斬り×n→一閃がオススメ。近距離立ち強斬りを決めると相手をダウンさせてしまうぞ。

●**右京**：ツバメ返しは前ジャンプから出していこう。続く近距離立ち強斬りは引き付けて出さないと決まらない。

●**幻十郎**：無のゲージに余裕が無ければ、【近距離しゃがみ強斬り→近距離立ち中斬り】×n→一閃を決めよう。

●**十兵衛**：無のゲージに余裕が無ければ【近距離立ち強斬り→近距離立ち中斬り】×n→一閃を決めよう。

[illegible]

キャラ	無の境地中の連続技	[illegible]
慶寅	中振子×n→一閃 中振子→跳び込み（裏に回る）→中振子×n→（境地切れる）【しゃがみ中斬り→中振子】×n	○
ミナ	ジャンプ強斬り→遠距離しゃがみ中斬り×n→一閃	○
雲飛	立ちC→ジャンプ強斬り×n	○
腐れ外道	【立ち強斬り→立ち中斬り】×n→一閃	○
炎邪	【立ち強斬り→立ち中斬り】×n→一閃	×
水邪	【しゃがみ強斬りC→弧円月〜着地】×n	○
覇王丸	【立ち強斬り→立ち中斬り】×n→一閃	○
狂死郎	【立ち強斬り→立ち中斬り】×n→一閃	×
ガルフォード	【立ち強斬り→立ち中斬り】×n→一閃	×
火月	大爆殺→ジャンプ強斬り×n	○
リムルル	コンル・ノンノ→近距離立ち中斬り→ジャンプ強斬り×n	×
ナコルル	【立ち強斬り→立ち中斬り】×n→一閃	○
レラ	【立ち強斬り→立ち中斬り】×n→一閃	○
蒼月	【立ち強斬り→立ち中斬り】×n→一閃	○
半蔵	【立ち強斬り→立ち中斬り】×n→一閃	○
タムタム	立ちC→アハウ・ガブル→遠距離立ち強斬り→ジャンプ強斬り×n	×
骸羅	【立ち強斬り→立ち中斬り】×n→一閃	×
右京	ツバメ返し→近距離立ち強斬り→ジャンプ強斬り×n	○
閑丸	【立ち強斬り→立ち中斬り】×n→一閃	○
羅刹丸	剛破→ジャンプ強斬り×n	×
幻十郎	近距離立ち中斬り→跳び込み（裏に回る）→裏桜華・菖蒲→近距離立ち強斬り→ジャンプ強斬り×n	×
十兵衛	近距離立ち中斬り→跳び込み（裏に回る）→水月刀→ジャンプ強斬り×n	○
シャルロット	【立ち強斬り→立ち中斬り】×n→一閃	×
破沙羅	【立ち強斬り→立ち中斬り】×n→一閃	○

※自決[illegible]キャラは○

跳び込みで裏に回って中振子。無の境地終了後もそのまま連続技を続けられる。

慶寅であれば中振子の回転が速くオススメ。一閃を決めても倒し切れないときは……。

[illegible]

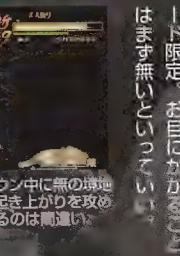
特定の状況下で、無の境地効果中にもかかわらず、スロー効果が解けてしまうということが判明した。

●**相手が起き上がりにリバーサル必殺技を出す**：無の境地中に相手をダウンさせたり、相手をダウンさせてから無の境地を発動するのは御法度。特に後者は犯しやすいミスなので気を付けたい。

●**防御崩しのよろけ中、崩し斬り以外の非ダウン技を決める**：無の境地中に防御崩しを決めて、崩し斬りではないしゃがみCなどを連続技で決めると効果が解除されてしまう。

●**無の境地中、マシンガンドックを決めて非ダウン技で追撃する**：当然ながらガルフォード限定。お目にかかることはまず無いといっていい。

無の境地の効果中にかかわらず、スロー状態の効果が解けてしまう。

相手が起き上がり直後に必殺技を出されてしまうと……。

相手のダウン中に無の境地を発動、起き上がりを攻めようとするのは間違い。

3 [illegible]

2月29日	群馬県	セガワールド前橋	前橋市関根町363	027-231-1109	萩原 一孝
2月29日	神奈川県	ゲームスタジオ ウィック	相模原市鹿沼台2-23-7 エトワール鹿沼台1F	042-776-2530	萩原 龍也
2月29日	東京都	秋葉原ギーゴ	千代田区外神田1-15-1	03-3252-7526	清宮 雅輝
2月28日	大阪府	チャレンジャー 追手門店	茨木市西安威1-5-21	072-643-4444	三島 拓也
2月28日	山口県	ゲームスポットSPEED	下松市生野屋南3-2-5	0833-45-2829	中野 亜太郎
3月6日	群馬県	エクシブワールド byセガ	藤岡市上大塚313	027-422-8110	小島 慎一
3月7日	千葉県	プレビジョイカム 銚子店	銚子市双葉町5-2 銚子ショッピングセンターシティオB1	0479-25-3704	坂座 正敏
3月7日	三重県	セガワールドサウスウエスト	津市高茶屋小森町字瓦ヶ野4077-1	059-235-0200	服部 公敬
3月7日	兵庫県	チャレンジャー 三宮店	神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F	078-393-0388	山下 将司
3月7日	大分県	プラット中津	中津市東本町4-3	0979-27-1255	久永 文太
3月13日	大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F〜2F	06-6645-7692	眞鍋 剛
3月14日	栃木県	ゲームグッドヒル	宇都宮市川田町1000-1 ゾーレ21	028-614-6142	樋口 毅
3月14日	東京都	ツインスタージオスセガ	新宿区神楽坂2-11 第2カグラヒルズ1F	03-3260-7253	畠敬 進一郎
3月14日	福岡県	プラネ福岡 交通センター店	福岡市博多区博多駅中央街2-1 福岡交通センタービル7F	092-434-3721	野田 敦
3月21日	東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビルB1〜3F	03-5330-8595	七村 秀寿
3月21日	大分県	ゲームプラザアンアン 大分店	大分市高城新町1-8	097-553-3588	鮮立 泰英
3月27日	青森県	ハイテクセガ青森	青森市新町1-8-10	017-734-3737	佐藤 雅之
3月27日	東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 中村ビル	03-5295-2345	赤澤 康史
3月28日	埼玉県	セガワールド狭山	狭山市北入曽字宮地場869-1	042-956-6490	細川 勉
3月28日	沖縄県	ジョイBOX	那覇市首里儀保町3-18	098-886-9429	芹野 ひさつね

怒り爆発を活用せよ

怒り爆発がガード不能の攻撃判定を持つことを利用し、続く飛び道具を決めるという「天草光臨」でも存在したテクニックは今作でも可能だ。具体的な例を左表にまとめたので参考にしてほしい。

中でも、蒼月と幻十郎は怒り爆発によって剣気ゲージが伸びた状態での追撃が決まるため、非常に強力。そのほかのキャラは与えるダメージはあまり高くないものの、最終ラウンドでのとどめとして使う分には十分に有効なので、機会があれば逃さずに狙っていきたいところだ。

怒り爆発を利用したガード不能連係

キャラ名	連係内容[illegible]
雲飛	（画面端）天殺太歳→怒り爆発
ミナ	スンガンの迎え〜怒り爆発
ガルフォード	レプリカドッグ〜怒り爆発
リムルル	ルプシ クアレ（ニシ）〜怒り爆発
蒼月	（相手の後ろに）浮月〜怒り爆発〜遠距離立ち強斬りor武器飛ばし
幻十郎	裏桜華・菖蒲（ガードさせて打ち上げ）→怒り爆発→遠距離立ち強斬り
破沙羅	翻魂→怒り爆発

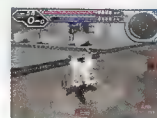
裏桜華・菖蒲が決まり、遠距離立ち強斬りまで連続ヒット。体力の約半分を奪えるぞ。

裏桜華・菖蒲をガードさせて跳ね上げてから怒り爆発。よろけた相手に……。

今は牙を研ぎ、闘いの時を待て！

ZOIDS ゾイドインフィニティ

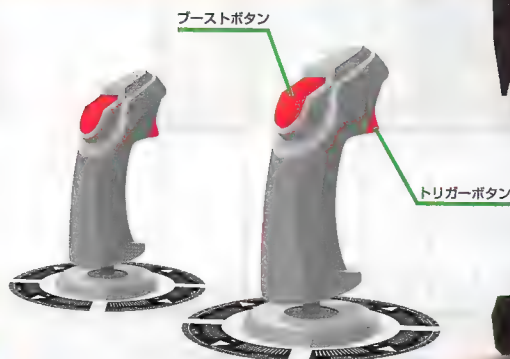
ゾイドインフィニティ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：レバー×2+ボタン×4
■発売日：6月予定
■使用基板：SYSTEM246

今回は、だれもが気になっていた操作方法の詳細と、ついに判明した初期機体の情報をお届け。残念ながら発売が延期となってしまったが、さらなるクオリティアップのためとのことなので、もう少しだけガマンしてほしい。

担当：黒鉄タカスエ
ホリカネタカシ

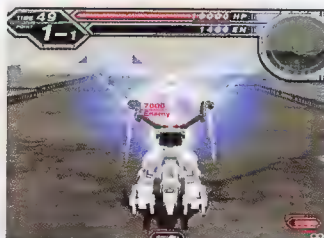
操作方法

今までに無い、全く新しい操作形態となる「ゾイドインフィニティ」。ロケテストバージョンをもとに、操作方法を詳細に解説！

二本レバーの操作方法としては、全く新しい操作系を持った『ゾイドインフィニティ』。特に注意して欲しいのは、基本的な行動（ダッシュ・旋回など）はどちらか片方のレバーのみで行なう点。ロケテストのプレイを見ていると、前に進むとき両方のレバーを倒してジャンプしてしまう人が多かった。

とにかく、まずは「片方のレバー」のみで操作するということを頭に入れておこう。そして、ある程度自由にダッシュできるようになったら、両方のレバーを使用する行動を練習しよう。

レバーはツインスティックタイプだが、移動に関してはどちらか一本しか使わない。覚えておこう。

各種攻撃 ―トリガー入力―

武器の切り替え ―ブーストボタン同時押し―

こ、この機体はまさか!? 詳細の紹介はもう少し先。次号以降の記事を刮目して待て！

※画面・システムは開発中のものです。発売時には変更される可能性があります。

「ゾイドインフィニティ」公式ウェブサイトがオープン！　現在は機体情報や操作の紹介、イベント情報などが公開されている。稼働後には、武器のトレードや戦績の確認などもウェブサイト上で行なえるようになる予定だ。サイトのURLは「http://www.zoids-inf.net/」。

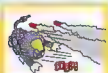
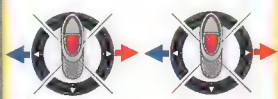
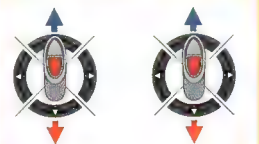
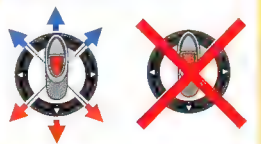
画面情報

	項目	説明
①	タイム・勝敗：	時間や勝敗の数値をあらわす
②	体力ゲージ：	自分の体力をあらわすゲージ。0になったらゲームオーバー。
③	エナジーゲージ：	ブーストダッシュ・光学兵器の使用で減り、何もしないでいると自動的に回復する（以下ENゲージ）。
④	レーダー：	自分を中心として、敵の位置を赤のマーカーで表示。三角形の頂点が相手の向いている方向。
⑤	ロックオン：	敵を自分の正面にとらえるとロックオン。ロックオンしている間はミサイル等の誘導兵器が追尾する。
⑥	体力：	相手の体力の数値。ロックオンすることで見ることができる。
⑦	武器表示：	自分の武器の状態をあらわす。実弾兵器はゲージの下部に残弾数が表示される。

画面解説

対戦での駆け引き

対戦は、「ブーストダッシュ→ハイパーブレーキ→攻撃」という一連の流れが基本。とはいえ、ハイパーブレーキ後に必ず攻撃を出してしまっては、簡単に行動を読まれ回避されてしまう。ハイパーブレーキ後にステップを行なったり、攻撃せずに再びダッシュをするなどして、相手に行動を悟られないよう工夫しよう。

これは近接時も同じ。近接攻撃の間合いに入ったからとすぐ攻撃をしても、簡単に回避されてしまう。相手の裏をかく行動が取れるよう心掛けよう。

注：「前進・後退」や「ブーストダッシュ」など片方レバーの操作は、左右どちらのレバーでも実行可能です。

ワールドホビーフェア東京大会レポート

去る1月24～25日に幕張メッセで行なわれた「ワールドホビーフェア東京大会」のトミーブースに『ゾイドインフィニティ』が出展、好評を博した。筐体の周りには小さい子供から大人まで多くの人が集まり、興味津々で様子を見ていた。また、プロジェクトリーダーの三上氏も来場しており、筐体の横でゾイドファンやアーケードゲームファンからの質問に対して丁寧に答えていたぞ。

見よこの人だかり！　稼働への期待は高まるばかり。

ゲー事典 2月上旬に、秋葉原Heyにて4日間限定でロケテストが行なわれていた。このロケテストではワールドホビーフェアの時と違い、カードの登録・武装の変更なども行うことができた。入手できる武装の中には、初期8機体では装備できないものも多くあり、これから登場する追加機体の予想を話し合うプレイヤーが多く見受けられたぞ。

ワールドホビーフェア、秋葉原Heyでのロケテストで判明した初期8機体のプレイレポートをいち早くお届け！ 今のうちに機体の特性を確認し、イメージトレーニングに励もう。

中距離実弾型

コマンドウルフ

扱いやすい装備と機動力の高さから、使い勝手のいい中距離実弾型のゾイド。初心者向き。

武装は右攻撃が16発のミサイル、左攻撃がスモーク、両攻撃が二発のミサイルとなっていて、右攻撃と両攻撃のミサイルはホーミング性能、転倒性能共に優れている。

中距離を保って両攻撃、もしくはハイパーブレーキを使って振り向きつつ攻撃をして相手を動かし、右攻撃で相手を転倒させて追い打ち、というスタイルが強いようだ。

左：機動力と弾数を活かし、中距離で相手の視界の外から攻撃しよう。
右：ときには急接近し、相手の視界外からの攻めも絡めていこう。

中距離光学型

唯一シールドが貼れるゾイド。

武装は右攻撃がビーム、左攻撃が8発のミサイル、同時押し攻撃がシールドとなっている。シールドは展開している間ENゲージを消費するが、入力の瞬間から判定が発生するため常に展開する必要はない。シールドで攻撃を受けると、そのダメージの分だけENゲージを消費する。また、シールドで体当たりをすると確定でダウンが取れるので、体当たりからの追い打ちが強い。

左：こんな危険な状況も、シールドを上手く使って防御していける。
右：シールドを展開すると、機体の前半分を完全に覆われる。

遠距離攻撃型

山なりに飛ぶ左攻撃①と両攻撃が中～近距離ではまともにヒットさせられないため、近距離戦では苦戦を強いられるアイアンコング。そのため、必然的に遠距離で戦うことになってしまうが、本分となる遠距離戦での攻撃力は圧倒的。左攻撃①と両攻撃の圧倒的な弾幕で一気に勝負を決めることができるだろう。

問題は機動力の低さ。いかにしてダウンを奪い距離を離すかがキーポイントとなる。

左：敵の頭上から雨あられと降り注ぐ左攻撃1で主導権を握れ！
右：出は遅いが威力抜群の近接攻撃。力いっぱい殴り付けるぞ。

中近距離万能型

セイバータイガーの初期装備はどの装備も使い勝手の良いものばかり。左攻撃、両攻撃をばらまいて距離を詰め、比較的ダウン値の高い右攻撃をハイパーブレーキから狙っていくのが基本戦術となるだろう。左右近接攻撃の出も早く、距離を問わず安定して立ち回れる初心者にオススメの機体となっている。

ネックは全体的な射撃攻撃力の低さだが、手数で十分フォローできるぞ。

左：使い勝手の良い初期装備の万能型ゾイド、セイバータイガー。
右：ダウン値の高い右攻撃。一度の入力で3連射される。

ゲー事典 今回の記事ではそれぞれの攻撃について、左トリガー：左攻撃、右トリガー：右攻撃、両トリガー：両攻撃と表記している。なお、左右攻撃を二つ装備しているゾイドについてはラウンド開始時に使用できるものが左攻撃①・右攻撃①で切り替え後のものが左攻撃②・右攻撃②となる。

中距離実弾型

ゴジュラス

二足歩行の大型の中距離実弾型ゾイド。上級者向け。武装は右攻撃①がビーム、②が4発のバルカン、左攻撃がビーム、両攻撃がキャノン砲となっている。大型ゾイドだけに、やや鈍重ではあるが、それを補って余りある火力と防御力がある。両肩に付いたキャノン砲の威力はかなりのもので、当たると一気に体力を奪える。しかし、左右のビームが地味に強いので、こちらを軸に攻撃をしていくのがいいだろう。

左：両肩のキャノン砲は、見た目に違わぬ大火力。積極的に狙おう。
右：密着では左側に判定が広く、出の早さも優秀な左近接攻撃だ。

近距離直接戦闘型

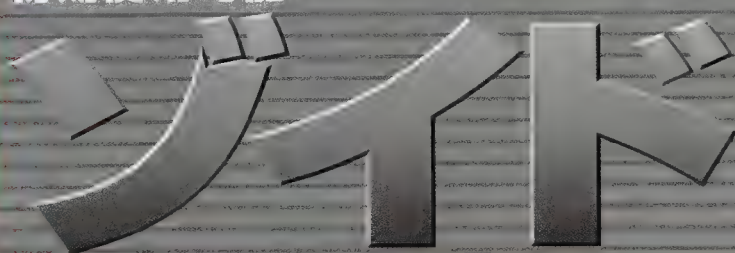
初期の8機体の中で唯一の近距離直接戦闘型のゾイド。近距離直接型だけに射撃武器は二種類（同時押し攻撃：背中からのビーム、右攻撃：二発のミサイル）のみで左攻撃は長いモーションの後に、15秒間前足の爪が光って近接攻撃の威力が上がるようになっている。現状では近接攻撃の使い勝手が余り良くない。射撃武器が重要になるので、このキャラで勝つことは難しい。操作に慣れたプレイヤー向けの機体。

左：当てることは難しいが、圧倒的な近接攻撃力のライガーゼロ。
右：相手の視界外から一気に近付いて、近接攻撃を狙っていこう。

初期使用可能 ゾイド

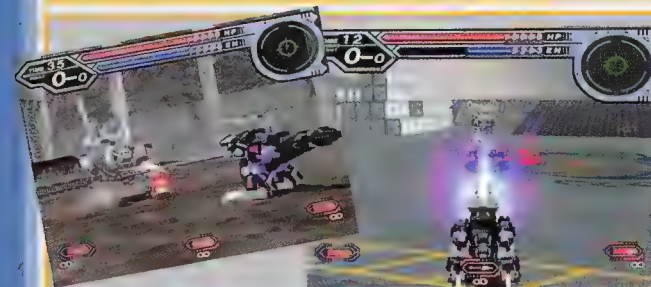
中遠距離砲撃型

初期状態で五つの武装を身にまとうレッドホーンはまさに移動要塞。その武装の重量がネックなのか、機動力はかなり低い。そこで、武装切り替えを巧みに使い、際限無く攻撃し続けることでいかに機動力の低さをカバーできるかがポイントとなる。

攻撃をばらまき相手に回避行動を取らせ、回避のスキを攻撃力の高い両攻撃や右攻撃①で狙い撃ちにしていくのが理想的な立ち回り方だ。

左：移動要塞と呼ぶにふさわしいレッドホーンの、豪快な攻撃。
右：威力の高い両攻撃。光学兵器なのでENゲージの消費に注意。

中距離狙撃型

浮遊感のあるダッシュや距離の長いジャンプが独特の使い勝手となっているジェノザウラー。機動力のクセに加え、右武器・左武器とも初期状態では単発で威力も低く心許ない。やはり両攻撃の荷電粒子砲をいかにヒットさせられるかがポイント。

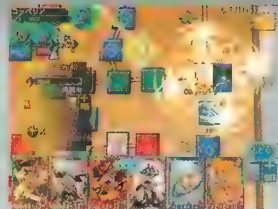
とはいえ、荷電粒子砲を狙うための布石に乏しい初期状態では、近接などでダウンを奪ったあとの追い撃ちとして使用するのがベターだろう。

左：アニメ版さながらに腕の伸ばして行なう近接攻撃。
右：ジェノザウラーを使うからにはやはり荷電粒子砲を狙いたい。

ゲー事典 ●ゴジュラスの両攻撃について：ゴジュラスの両攻撃は、自身のサイズが災いして射出点が高く、近距離の敵にヒットさせることができない。しかし、バックステップ中や、ハイパーブレーキ中に身をかがめ砲身の位置が低くなることを利用して、近距離の敵に当てることも可能。

新たな力を求めて――旅立て!

全105種類のゲームカードで30枚のデッキを組んで、魔導学園の生徒として“アヴァロンの鍵”をかけた対戦が多くのプレイヤーを魅了した『アヴァロンの鍵』。その追加エキスパンションとなる『新たなる召喚VER.1.20(以下、VER.1.20)』がついに発売となる。

『VER.1.20』は、昨年の暮れから都内で実施されたロケテスト版『召喚・宴VER1.20』を踏襲した第1弾のエキスパンションで、新たな52枚の新規カードを追加。グラフィックやシステム面の大幅な調整に加えて、単なるバージョンアップにとどまらない追加要素が満載!!

本稼働の1カ月前となる今月は、システム全般の変更点から新規カードリストまで一挙に掲載。予習のつもりで隅々まで熟読してもらいたい。

各プレイヤーの使用したカードが、視覚的に判別可能になったのはうれしい限り。このほか、残ターン数が表示されたりと初心者に親切な追加要素も多い。

追加要素が盛りだくさん!!

いま一つ分かりにくかったカードの熟練度も……、待機画面のデッキ確認で一目りょう然! ここで確認すれば、どのカードの熟練度が低いかも一目で分かる。

アヴァロンの鍵 THE KEY OF AVALON™

新たなる召喚 SUMMON THE NEW MONSTERS

VER.1.20

いよいよ稼働まで秒読み段階に入ったエキスパンション『新たなる召喚VER.1.20』。ファンならずとも気になる最新情報をお伝えしていくぞ!

アヴァロンの鍵 新たなる召喚 VER.1.20
■メーカー: ヒットメーカー/セガ
■ジャンル: ボードゲーム
■操作方法: タッチパネル+トレーディングカード
■発売日: 2004年3月予定

アヴァロンの鍵 VER.1.30

第二弾は『混沌の宴』!?

大量の新規カード&新ルール追加による混乱を考慮して、二つに分けてのリリースが決定した追加エキスパンション。その第2弾となる『混沌の宴VER.1.30』についての正確な稼働時期は未定だが、案外早く登場するというウワサも……。期待して待とう!!

新規参入者歓迎！ 初心者モードを新たに搭載!!

興味はあったものの、始めるきっかけがつかめずにいた新規プレイヤーたちに朗報！

何と『VER.1.20』では、新規参入者に向けた初心者モードが搭載されている。

この初心者モードは、新規ICカードの作成時に適用される特殊なモードで、初回プレイを含めた10プレイが有効期限となる。この有効期限中はプレイヤーに若葉マークが付いた状態で、ライフシステムの一部が通常よりも優遇される仕組み。具体的な内容としては、まずゲームスタート時のライフが通常プレイよりも二つ多い9個に増加。さらに戦闘敗北時の大ダメージによるオーバーキルも、最大で-3ライフまでしか減らないといった優遇措置がある。

とりあえず10プレイもあれば、ルールを把握するのには十分。これを機会に魔導の世界を体験してみてはいかが？

新規ICカードでキャラを作った場合、初心者モードが最初の10プレイに適用され、初期ライフが増加。

初心者モードでは頭上に若葉マークを表示。戦闘に負けなければ、5ターンの生存猶予があるぞ！

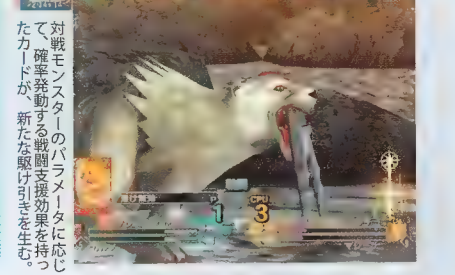
スターターパックについて

システム関連を総チェック！

新ルールと変更点

以前までの常識がもはや通用しなくなった『VER.1.20』の、新規＆変更ルールを詳しく解説していこう。

「鍵を手に入れ、ほこらを目指す」といった基本コンセプトこそ変わらないが、『VER.1.20』は大幅な調整と一部ルールに変更が加えられた（左記カコミ参照）。中でも新規カードの追加により、新ルールが加わったのが戦闘時の駆け引き。従来の先制、攻撃値UP、耐久値UP、即死といった戦闘時発動能力（あるいは戦闘支援効果）に加えて、回避、即死無効、回避無効といった三つの特性を新たに追加。これにより、即死と先制が磐石の地位から転落している。

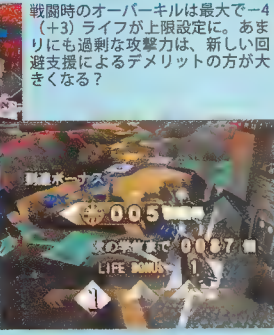
後出し有利だった戦闘支援の選択画面も、実際に戦闘が始まるまで情報ウィンドウの残り手札が減らない。

対戦モンスターのパラメータに応じて、確率発動する戦闘支援効果を持ったカードが、新たな駆け引きを生む。

Check 1 ライフシステム

ゲームバランスの調整とともに大幅な変更が加えられたのが、各種ライフ関連のシステム。プラス要素として挙げられるのが、初期ライフが5個から7個に増えたこととと、オーバーキル時の損失ライフ上限が−4になったこと。これにより、乱入直後1ターンでのゲームオーバーが無くなり、全体的なプレイ時間が伸びた。

その半面、ホルダー時のほこら到達時のボーナスライフが+2個から+1個に減少しているので、注意しておきたい。

戦闘時のオーバーキルは最大で−4（+3）ライフが上限設定に。あまりにも過剰な攻撃力は、新しい回避支援によるデメリットの方が大きくなる？

ほこら到達時のボーナスライフは+1に減少。代わりに、ホルダー不在のターンが経過しても、ライフが減らなくなったのはうれしい変更点だ。

Check 2 マップシステム

対戦マップにも、いくつかの変更が加えられている。中でも大きな変更点が、スタート直後に設定される目標ほこらの位置。VER.1.20では、マップが切り替わることで、最初のほこらがランダム決定される仕組みに変更されている。

また、マップ上の配置モンスターが消滅するまでのターン数も5ターンから4ターン（ターン目の行動開始時）に短縮。大量の配置モンスターによって起こる泥仕合も、多少は緩和されると思われる。

ステージ最初の目標となるほこらは、4カ所の中からランダム設定。加えて新規スタート時は、対戦マップもランダムで決定されていく。

配置モンスターの寿命は、最大4ターンに短縮。配置型の主力だった【カリバーホーン】と【墓場の暗盾】は、効果維持が難しくなった。

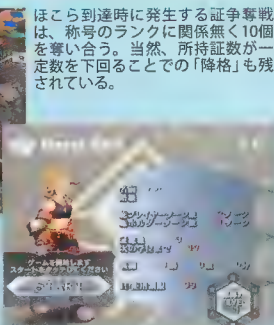
Check 3 昇級システム

ほこらを巡って証を集め、学位が昇級するシステム自体に変更点は無いが、所持可能な総証数の上限9999個が、2倍以上の20000個まで大幅に引き上げられた。

これに伴って、称号持ち同士の対戦時のみ発生する証争奪戦システムも大幅に変更。対戦プレイヤーの称号に応じて変動していた争奪数を10個に統一、学位アヴァロンが一方的に証を奪われることが無くなった。また、校長＆理事長の称号持ちCPUも証を奪うようになった。

ほこら到達時に発生する証争奪戦は、称号のランクに関係無く10個を奪い合う。当然、所持証数が一定数を下回ることでの「降格」も残されている。

ICカードについては、前作のものを継続して使用可能。戦績や称号はもちろんのこと、魔導レベルなどもきちんとデータを継続してプレイ可能だ。

Avalon Dic. 魔導競技会モード：使用カード制限などの各種レギュレーションが設定可能な魔導競技会モードは、VER.1.20にも標準搭載されている様子。通常モードor魔導競技会モードの切り替えに関しては、前作と同じようにプレイヤーが任意に選択することはできず、ゲームセンター側の設定が必要となる。稼働モードの判別は、メインモニター左下に表示された紋章のマークで判別できたりもする。

これまでの常識を覆す変革

戦略の変化とエラッタ

～ Change of Tactics & Eratta ～

いよいよVER.1.20の発売も迫って、オイラも激盛り上がり中だぜっ！　新カードの追加だけじゃなく、細かい変更もいろいろあるから、ここでバッチリ解説しちゃうぞ。

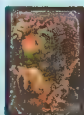
Check 1　能力などが変更される従来のカード

前バージョンまでのカードも、特に強力と見られていたものを中心に、5種類がエラッタの対象となっている。使い勝手はだいぶ異なるので、今までデッキに組み込んでいた人は気を付けよう。

【ディープシーカー】がタイムコスト対象に

ドローエンジンの中枢を担っていた【ディープシーカー】は、1回使うたびにタイム10秒減。青カードをこれと【レッドザガ】に絞り、【女神の息吹】でタイムの続く限り青マスを埋めるコンボの防止策と思われる。しかし、手札が増える点は変わらず。投入数は減っても抜けることは無さそう。

【鬼ブル】【ケルピー】はすぐに動けない

無条件移動の2枚は、移動前にメッセージが表示され、結果的に出足が鈍ることになった。【ケルピー】はもともとタイムロスがあったのであまり違和感は無いが、【鬼ブル】はかなり重い印象。代わりにテレポートが超高速化しているので【チャロ】や【ゴースト】の株が上がりそう。

【ディスプレイス】は2ターン有効に

このカードは強化され、“置き換え”が2ターン持続するようになった。【アーミーアント】の復権とはいかずとも、『VER.1.01～1.10』よりは確実に使いやすくなっている。ただし基本ルールに変更があり、配置モンスターの持続は5ターン。やはりファンデッキ御用達になる？

【かすめ取り】失敗でモンスター消滅

効果に変わりは無いが、相手が支援を使わなかった場合には使用者のモンスターが消滅する（−2/+1）。手札確認ウインドウの支援消滅タイミングの変更もあり、使うときは相応のリスクも背負い込むこととなった。なお、【かすめ取り】同士がかち合った場合は両者とも消滅しない。

新カードの追加だけではない！

52枚の追加カードによって、戦略が広がることは間違い無いVER.1.20（以下『召喚』）。従来のカードやルールの変更点を交えながら、新たな環境を探ってみよう。

新たなる概念！-タイムコスト-

新カードでは【シーラドン】が適用カード。【アンチュ】には無いので相対的に使いやすくなる？

タイムコスト。特定のカードの能力発動時にタイムが10秒減少し、結果として1ターンに使える回数が限られることに。【ディープシーカー】など、青のサーチカードの何

Check 2　戦闘時、カードの手札消失タイミング

戦闘開始後は、両者が支援カードの選択を終えるまで（相手から見た自分の）手札ウインドウから使用カードが消えないようになった。「タイムギリギリまで粘ってカードを選択する」駆け引きはもう必要無い。これからは純粋な読み合いで勝負！

両者が戦闘支援カードを決定するまで相手の手札は変わらないため、決定前に使った属性を特定できない。ただし、移動に使ったカードは分かるため、色支援ならある程度読むことが可能。

Check 3　確率系戦闘支援は数字で成功率が分かる

【光の盾】や【アサシン】など、対戦モンスターのパラメータに能力発動率が依存する能力は、『召喚』で大幅に増加している。

これに伴い、メインモニタの戦闘画面に、成功率が表示されるようになり、視覚的に分かりやすくなっている。

戦闘支援モンスターの【トットー】や【ハコリス】は、移動色も含めてかなり使いやすい。数値上は負けるはずの戦闘結果を、覆してくれるかも。即死系の【ヤドカリン】などもある。

さらに個性が顕著に！属性別・能力の傾向

ver.1.20 召喚

黄属性

十八番であるテレポートのバリエーションがさらにアップ。黄マス限定ながら4マス以内の好きなポイントへ飛べる【イグアン】は、工夫次第で大活躍しそうだ。先制持ち【ダゴナイト】、【心眼】持ち【ビアス】など戦闘要員も捨てがたい。本命はVRか？

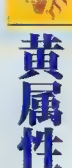
【オウリーン】

移動後に手札を捨てた枚数回、2マス以内のテレポート。

赤属性

【アサシン】のほぼ上位【バルキリークララ】や、【メカニモンク】と【ポイズンスパイク】の特徴を併せ持つ【スコルプ】など、赤属性はこれまで通り戦闘能力に特化。とはいえ、従来のアタッカーも十分優秀なので、取って代わるかどうかは未知数。

【パールハウンド】

【墓場の暗盾】を帳消しにする能力を持っている。

青属性

さすがにポスト【ディープシーカー】となるカードは無いものの、今まで1枚しか無かった「複製」能力が強化されている。

また、色支援版【スカルマン】の【エンゼルピッチュ】は、従来の移動型デッキに投入すると大いに役立ちそう。

【スカルシップ】

停止マス上のモンスターを複製する。コンボデッキに。

緑属性

緑といえば手札破壊能力だが、今回は「デッキから盗む（複製する）」タイプが2種類追加されている。プチ【絶命の波動】付きの【カミーラ】は対配置デッキによさそうなカード。【デスペナルティー】があるとはいえ、やはり【タワー】の地位は磐石？

【盗賊の手】

配置後に対立相手のデッキから支援モンスターを盗む。

魔法・戦闘支援

魔法カードでは、【盗賊の手】がバクチ要素はあるが面白いカード。なお、魔法に限らず「手札を捨てる」ことが発動条件に含まれるカードが全体的に増加傾向にある。戦闘支援は条件付きで高い効果を発揮するものが多め。汎用性の面でイチオシはVR。

【聖女の加護】

【バルキリー】の耐久値版。配置狩りに有効な1枚。

【盗賊の手】

対立相手のデッキから最高レアリティのカードを複製。

Avalon Dic.

東京ローカルだが、魔導競技会で大会開催が決定した！　詳細は、P132のイベント準備会を参照してくれ！　また、コスパショップから、アヴァロンをテーマにしたTシャツが発売されることになった。鬼ブルTシャツなど個性的なデザインがラインナップされているぞ。こちらも詳細はP172のコスプレ・プレイスタイルを参照してみよう!!

VER.1.20 新たなる召喚カードリスト

『召喚』の収録カード52枚のうち、レア以下の42枚のリストを掲載(VR以上は名前だけを掲載)。なお、ロケテスト版カードは製品版では使用できないので、間違えてトレードしてしまわないように気を付けよう。

NO	属性	レアリティ	名称	種族	移動値	攻撃値	耐久値	特殊能力・効果	移動マス
1	黄	C	モグタン	珍獣族	2	16	11	[移動中]発動　基本移動値に加え、赤2マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(避け無効および攻撃値+6)	
2	黄	UC	ピアス	戦人族	3	18	9	[戦闘時]発動　先制能力を持った対戦モンスターの攻撃を避ける	
3	黄	C	チャリオ	戦人族	2	15	15	[移動中]発動　基本の移動値に加え、青2マスを移動できる★[戦闘時]発動:攻撃値および耐久値に(このターンの移動数)÷2をプラスする	
4	黄	UC	バクー	珍獣族	2	16	11	[移動後]発動　(6ーあなたのライフ数)分、テレポートを行う	
5	黄	R	イグアン	戦人族	2	17	11	[配置後]発動　黄マス配置後、4マス以内の別属性マスにテレポートを行う	
7	黄	C	グリゲーター	亜竜族	2	14	12	[移動中]発動　基本移動値に加え、青2マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(即死無効および耐久値+6)	
9	黄	R	ダゴナイト	海洋族	3	13	11	[戦闘時]発動　先制★攻撃成功時、青属性モンスターを即死させる	
10	黄	UC	オウリーン	精霊族	3	17	13	避け無効　[移動後]発動　好きな枚数の手札を捨て、(捨てた枚数)回分、2マス以内のテレポートを行う	

NO	属性	レアリティ	名称	種族	能力・パラメータ	NO	属性	レアリティ	名称	種族	能力・パラメータ
6	黄	VR	フィフィー	[illegible]	?	8	[illegible]	SR	ライフルーン	[illegible]	?

NO	属性	レアリティ	名称	種族	移動値	攻撃値	耐久値	特殊能力・効果	移動マス
[illegible]	[illegible]	UC	スケールイータ	海洋族	3	17	11	避け無効　[移動後]発動　手札を1枚捨て、モンスターカード1枚をデッキからランダムで手札に加える	
[illegible]	[illegible]	C	エンゼルピッチュ	珍獣族	3	16	14	[戦闘開始時]発動　手札を全て捨て、戦闘支援効果を持つモンスターカード2枚を、捨て山からランダムで手札に加える	
[illegible]	[illegible]	C	トットー	珍獣族	2	14	14	[移動中]発動　基本移動値に加え、赤2マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能:対戦モンスターの攻撃値ーあなたの戦闘モンスターの攻撃値)×3%の確率で攻撃を避ける　耐久値+3	
[illegible]	[illegible]	UC	ジグラ	海洋族	2	16	13	[移動後]発動　ターン終了時、デッキからカード4枚をドローする	
[illegible]	[illegible]	R	サルヴェージ	精霊族	4	13	12	[配置後]発動　手札を1枚捨て、周囲2マス以内に配置されているモンスター1体を複製し、手札に加える※複製したカードは使用した後、捨て山に行かずに破壊される	
[illegible]	[illegible]	UC	シーラドン	海洋族	2	14	12	[配置後]発動　配置したマスと同属性のカード1枚を、捨て山からランダムで手札に加える	
[illegible]	[illegible]	R	スカルシップ	邪心族	2	17	14	避け無効　[移動中]発動　無属性移動が行える★移動後、止まったマスにいるスカルシップ以外の配置モンスター1体を複製し手札に加える※複製したカードは使用した後、捨て山に行かずに破壊される	○ ○
[illegible]	[illegible]	C	ヤドカリン	機械族	2	12	14	[移動中]発動　基本移動値に加え、緑2マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(対戦モンスターの耐久値)×2%の確率で相手を即死させる　攻撃値+3	

NO	属性	レアリティ	名称	種族	能力・パラメータ	NO	属性	レアリティ	名称	種族	能力・パラメータ
[illegible]	[illegible]	SR	サーペント	[illegible]	?	[illegible]	[illegible]	VR	ネプチューン	[illegible]	?

NO	属性	レアリティ	名称	種族	移動値	攻撃値	耐久値	特殊能力・効果	移動マス
[illegible]	[illegible]	C	クマゴロウ	珍獣族	2	16	10	[移動中]発動　基本移動値に加え、緑2マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(即死無効および耐久値+6)	
[illegible]	[illegible]	UC	ブレードタイガー	獣族	4	18	12	避け無効　[戦闘時]発動　攻撃成功時、このモンスターの耐久値に(与えたダメージ数)をプラスする	
[illegible]	[illegible]	R	スコルプ	邪心族	2	14	14	[戦闘時]発動　攻撃成功時、(このターンの移動数)×10%の確率で相手を即死させる	
[illegible]	[illegible]	UC	ラフリア(冬)	植物族	3	16	13	[戦闘時]発動　対戦モンスターの耐久値が26以上の場合、相手を即死させる	
[illegible]	[illegible]	C	ジラコバルト	亜竜族	3	9	16	[戦闘時]発動　対戦モンスターが[戦闘時]発動能力を持つ場合、相手を即死させる	
[illegible]	[illegible]	R	バルキリークララ	精霊族	3	13	12	[戦闘時]発動　先制★先制能力を持った対戦モンスターの攻撃を避ける	
[illegible]	[illegible]	UC	パールハウンド	獣族	3	10	16	避け無効　[戦闘時]発動　攻撃値に(対戦相手が配置したモンスター数)×3をプラスする	
[illegible]	[illegible]	C	ベビドーラ	竜族	3	13	15	[移動中]発動　基本移動値に加え、青1マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(避け無効および攻撃値+6)	

NO	属性	レアリティ	名称	種族	能力・パラメータ	NO	属性	レアリティ	名称	種族	能力・パラメータ
[illegible]	[illegible]	SR	スタッフスネーク	[illegible]	?	30	[illegible]	VR	ナーガ	[illegible]	?

NO	属性	レアリティ	名称	種族	移動値	攻撃値	耐久値	特殊能力・効果	移動マス
[illegible]	[illegible]	C	ハコリス	珍獣族	2	13	15	[移動中]発動　基本移動値に加え、黄2マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(対戦モンスターの攻撃値ーあなたの戦闘モンスターの攻撃値)×3%の確率で攻撃を避ける　耐久値+3	
[illegible]	[illegible]	C	リーン	珍獣族	3	16	14	避け無効　[移動後]発動　手札を1枚捨て、対立相手1人のデッキから[戦闘時]発動能力を持つモンスターカード1枚を、ランダムで手札に加える★※手札に加えたカードは使用した後、捨て山に行かずに破壊される	
[illegible]	[illegible]	UC	フリィーキィー	邪心族	4	16	15	避け無効　[戦闘時]発動　[戦闘支援]カードを使用しない場合、対戦相手と同じ[戦闘支援]カードを使用する	
[illegible]	[illegible]	R	古代の歩兵	機械族	2	17	12	[移動後]発動　捨て山にあるモンスターカードの攻撃値および耐久値に3をプラスする★※上昇する値の上限は30まで	
[illegible]	[illegible]	R	現世の歩兵	機械族	3	12	17	[配置後]発動　手札にあるモンスターカードの攻撃値および耐久値に3をプラスする★※上昇する値の上限は30まで	
[illegible]	[illegible]	UC	オロチ	精霊族	3	13	16	[配置後]発動　対立相手1人のデッキから、戦闘支援効果を持つモンスターカード1枚を複製し、手札に加える	
[illegible]	[illegible]	UC	カミーラ	邪心族	2	17	13	[移動中]発動　無属性移動が行える★[移動後]発動　止まったマスから周囲3マス以内にいる配置モンスターを、ターン終了時に消滅させる★※プレイヤーのいるモンスターは対象にならない	○ ○
[illegible]	[illegible]	C	ロータン	珍獣族	3	16	10	[移動中]発動　基本移動値に加え、青1マスを移動できる★[戦闘支援]カードとしても使用可能(即死無効および耐久値+6)	

NO	属性	レアリティ	名称	種族	能力・パラメータ	NO	属性	レアリティ	名称	種族	能力・パラメータ
[illegible]	[illegible]	SR	アラクノフォビア	昆虫族	?	[illegible]	[illegible]	VR	ケイオスウォール	植物族	?

NO	属性	レアリティ	名称	種族	移動値	攻撃値	耐久値	特殊能力・効果	移動マス
[illegible]	[illegible]	UC	挑戦状	マップ上魔法	0	0	0	8マス以内の1番近くの対立モンスターのいるマスに、ランダムでテレポートを行う	
[illegible]	[illegible]	C	デスペナルティー	マップ上魔法	0	0	0	この魔法を唱えてから2ターンの間、あなたは魔法の対象にならない	
[illegible]	[illegible]	UC	天女の羽衣	マップ上魔法	0	0	0	手札を1枚捨て、5マスのテレポートを行う	
[illegible]	[illegible]	R	盗賊の手	マップ上魔法	0	0	0	対立相手1人のデッキから、最もレアリティーの高いカード1枚を複製し、手札に加える	
[illegible]	[illegible]	R	転生の宴	マップ上魔法	0	0	0	手札を1枚捨て、デッキからカード1枚を選び手札に加える	
[illegible]	[illegible]	R	聖女の加護	戦闘支援	0	0	0	耐久値+12★耐久値に(あなたと対戦相手との最短距離のマス数)×3をさらにプラスする	
[illegible]	[illegible]	C	魔鏡	戦闘支援	0	0	0	攻撃値=0★[戦闘時]発動能力を持たないモンスターに使用した場合、同属性モンスターの攻撃を反射する	
[illegible]	[illegible]	UC	脆弱の沼	戦闘支援	0	0	0	避け無効★対戦モンスターの耐久値を2/3にする	
[illegible]	[illegible]	C	硬気功	戦闘支援	0	0	0	あなたの戦闘モンスターの攻撃値を耐久値に集中させる★※攻撃値を0にし、耐久値に減らした値をプラスする	
[illegible]	[illegible]	C	背水の陣	戦闘支援	0	0	0	あなたの戦闘モンスターの耐久値を攻撃値に集中させる★※耐久値を1にし、攻撃値に減らした値をプラスする	

NO	属性	レアリティ	名称	種族	能力・パラメータ	NO	属性	レアリティ	名称	種族	能力・パラメータ
47	戦	VR	刹那の見切り	ー	?	49	戦	SR	道化師の呪い	ー	?

読者参加企画　カードアイデアもまだまだ募集中!!

アイデア部門

キミが「実現したらいいな」と思うカードの内容をまるごと考えてもらうのがこの部門。①カード名、②属性、③特殊能力(発動条件含む)をセットで応募のこと。ただし、設定できる能力は一つだけ。モンスターの場合は、種族&パラメータも明記。強くし過ぎは禁物だぞ。

キャラクター人気投票

最後は人気投票。プレイヤーは校長と理事長を含めた8人、モンスターは『VER.1.10』から選んでほしい。いずれか1体を表記したものが集計対象だ。投票者の中から抽選で、開発陣のイラスト色紙を贈呈! 人気投票に限り、1キャラ(人&モンスター各1は可)1通のハガキのみ有効。

デザイン部門

ここで募集するのは、未発表のオリジナルモンスターのイラスト、および設定原画だ。これにモンスター名と種族も書き加えたものを一組にして、ドシドシ応募してほしい。なお、種族に関しては既存のタイプ(11種類)のいずれかに属するものであることが条件になるので要注意。

イラスト以外に、オリジナルの新プレイヤーキャラクターや、既存のキャラも含めた着せ替え用のアクセサリーも併せて募集だ。

この企画に寄せられた作品は、アイデア部門、イラスト部門ともにヒットメーカー開発部に検討してもらうので、今後発売される新バージョンで採用される可能性もあるのだ。ユニークなアイデア、デザインを待ってるぞ!

あて先　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 (株)エンターブレイン アルカディア編集部
『アヴァロンの鍵』各係まで
メール投稿:アイデア・デザイン部門のみ有効　avalon@arcadiamagazine.com

第一回投稿締め切り　2004年3月30日(消印有効)

REPORT トレードイベント　魔導の世界へようこそ 鹿児島編

今回は鹿児島セガワールド(2/10)に赴いた! デザイナーの田口氏(飲酒中)のナチュラルトークがさく裂する中、プレイヤーキャラクターの生みの親、デザイナーの中田さんが参加したことで会場はヒートアップ! うろ覚えイラスト対決では十二分にその実力を見せ付けてくれた。なお、お題の「コッペリア」では参加者おいどん(勝手に命名)が、見事中田さんのイラストをゲット!

中田さんは本誌3月号に登場してからファン急増中!! 次回以降も参加するとのことなので、期待して待て!

Avalon Dic　前号に引き続き、デザイナーの田口さん、中田さん両名にイラスト&サインを描いてもらった、『アヴァロンの鍵』攻略ムックを3名様にプレゼントします。詳しい応募方法はP56の読者プレゼントコーナーを参照してください。なお、応募の際、絵柄の指定はできませんのでご了承ください。

本格派四人打ち麻雀がパワーアップして堂々登場!!

セガネットワーク対戦麻雀MJ2	
■メーカー	SEGA-AM2
■ジャンル	通信対戦麻雀
■操作方法	タッチパネル／麻雀ボタン
■発売日	2004年3月発売予定
■使用基板	Chihiro

※掲載している画面はすべて開発中のものです。製品版では変更になる可能性があります。

本格派の対戦麻雀として好評の『MJ』がパワーアップして登場！より対戦を熱くする要素が盛りだくさんだ！今回は、それらの変更点を紹介！

筐体が一新されプレイ感覚が抜群!!

筐体も前作に比べて変化。色や形もさることながら、ボタン操作だった筐体にタッチパネルを採用。直感的な操作ができるようになった。さらに、捨て牌を切る際、牌の部分をたたく強さによって、画面内の牌もそれに応じた形で捨てられるのだ！　強くたたけば、牌も「バシッ!」と勢いよく切れるぞ。

細かい進化だが、プレイ感覚が格段によくなっているので、牌を切るだけでも楽しくなること間違いなしだ！

タッチパネル方式も採用しているが、こだわりの牌形ボタンも健在!

両サイドの部分もヨコから覗かれないようになっている。こういった配慮もうれしい。

プロの雀士が80人以上参戦!!

土井 泰昭

五十嵐 毅

崎見 百合

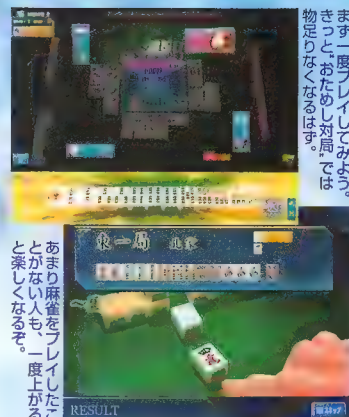
初音 舞

麻雀ファンなら、期待するしかないプロ雀士の参戦。日本プロ麻雀協会所属のプロ雀士が80名以上も参戦するので、自分の腕をプロに見せ付けるチャンスだ。逆に、プロのプレイを参考にし、さらなるレベルアップも図れるぞ。

しかも、普通の対局はもちろんのこと、リーグ戦ではプロ雀士とランキングを競い合うこともできるのだ！　参戦人数が多いため、いろいろなプロ雀士との対局が期待される。ぜひ対局し、プロの麻雀を味わってほしい。

麻雀が初めてな人も麻雀が大好きな人も安心!!

本作では、"おためし対局"というカード不使用のモードが有る。カード使用時とは違い、軽い気持ちで麻雀を打てるため、『MJ2』が初プレイのプレイヤーでも安心。また、"おためし対局"でゲストIDを発行すれば、パスワードシステムを使った継続プレイも可能。

前作でカードを使用してれば、今作へデータを引継いでプレイでき、ゲストIDによるプレイデータも新規カードへ引継ぎができるぞ。

まず一度プレイしてみよう。きっと、"おためし対局"では物足りなくなるはず。

あまり麻雀をプレイしたことがない人も、一度上がると楽しくなるぞ。

認定雀士を目指し対局はさらに白熱!!

何と、『MJ2』プレイヤーの中で、卓越した麻雀センスを持つプレイヤーを、MJ.NETが認定雀士として公認するのだ!

認定雀士になると、認定雀士専用の『MJ2』メンバーズカードが獲得でき、ゲーム中では専用の演出が用意され、ほかにもさまざまなイベントへの招聘など、認定雀士としての優越感に浸れる特典が盛りだくさん。これは目指すしかない!!

認定雀士には、専用のメンバーズカードが贈呈され、専用の演出が施されるぞ！

認定雀士になれば、自分以外はプロだらけの対局などもできるかも!?

ライブモニタに映る実況中継とリプレイに興奮!!

『MJ2』の大きなセンターユニットには、ライブモニタが設置されており、オンライン対局の実況中継やランダムに選ばれた試合のリプレイが放送される。通常のプレイでは見られない視点からの映像や演出などが多数有り、音声の実況は臨場感たっぷり。

リプレイでは、高得点や役満が出た対局も見られるので、自分の打ち方に役立てられるぞ。

ライブモニタには、実況中継やリプレイが映し出されるので、プレイしていないときはチェックしておこう。

通常ゲーム中では見られない他人の牌。役の組み立て方の参考にしよう。

自分の対局がリプレイで流れた場合は、その対局を一歩引いて眺めることで、全体を見渡せるぞ。

ゲー事典　ココに注目！：新要素はどれも目を引くが、担当的に一番目を引いたところは、牌を切る強さが変えられるところ。実は内部設定では256段階もの強弱設定がなされているとのこと。ホントに小さなことだけど、実はこの演出で麻雀としての対戦＋人間対人間の読み合いなんていう部分も……生まれる？　生まれなくても、ぜひ牌を切る快感を体験してほしい。アレはクセになります。

株式会社 エンターブレイン

enterbrain

アーケードニュースアナライズ

今月のアーケードニュースアナライズは、バーチャロンフォース「最強小隊決定戦」決勝大会リポートを始め、サミーズストリートの新店舗2店を一挙に紹介。そのほかにもポップングッズ最新情報やムシキングミュージアム情報などさまざまなニュースお伝えするぞ！　もちろん素敵なプレゼント情報も掲載してるので、そちらも要チェックだ！

Event

サミー・アミューズメントサービスが「Sammy's Street」二店を新規OPEN!

http://www.sammy.co.jp/japanese/product/amusement/entertainment/index.html

サミー・アミューズメントサービスはアミューズメント施設「サミーズストリート本八幡店」と、「浜松店」の2店舗を2月11日に新規OPENした。

まずは千葉県市川市に開店した「本八幡店」。こちらはアメリカのゲーム施設をモチーフとしたおしゃれな内装となっており、ビデオゲームはもちろん、プライズコーナーが特に充実。家族連れにオススメだ。一方、静岡県浜松市に開店した「浜松店」はヨーロッパの町並みをテーマとした内装で、プリクラコーナーには自信アリとのこと。また自慢のパチスロコーナーは圧巻の一言！　今回、各店舗のご好意により読者に素敵なプレゼントを頂いたので（詳しくは右の欄を参照）、この機会にぜひ遊びに行って見よう！

浜松店の店内はヨーロッパの町並みがテーマ。落ち着いた雰囲気はデートスポットにも最適！

アメリカのアミューズメント施設をイメージした内装の本八幡店。充実したプライズコーナーは特にオススメ。

アルカディア持参で素敵なサービスをGET！

アルカディア読者にサミーズストリート様からすてきなプレゼントがあります！　キャンペーン期間内に（3月1日～30日）今回紹介したサミーズストリートへ、この本を持ってスタンプを押してもらうと、メダル100枚が貰えるサービスが受けられるぞ！

Event

バーチャロン フォース「最強小隊決定戦」決勝大会リポート

http://www.sega-am.jp/event/von4th/index.html

株式会社セガ アミューズメントは、2月8日（日）に株式会社セガ本社1号館で『バーチャロン フォース』東京大会「-関東戦域限定指令-最強小隊決定戦」を開催した。

関東各地の8店舗で行なわれた予選を勝ち抜いた強者たち32チーム（64名）が、1回戦から熱いバトルを繰り広げ、場内では絶えず歓声が響きわたっていた。

そして注目の決勝戦は、「FFやってたら呼び出されました by美原ナオ」チームと「遊んでほしいの～♪」チームで争われ、お互いラウンドを1本ずつ取り合った後に、最終ラウンドで「遊んでほしいの～♪」チームの猛攻撃をしのいだ「FF」チームが僅かな体力差をつけタイムアップに持ち込み優勝を決めた。

見事、栄光に輝いた「FFやってたら呼び出されました」チームは「最近あまりプレイしていなかったが、優勝できて嬉しいです。」とコメント。

こうして白熱の「バーチャロンフォース大会」は幕を閉じたが、セガでは、今後も公式大会を開催していくとのことなのでセガHPを要チェックしつつ、腕を磨いておこう！

会場は大会参加者と大勢のバーチャロンファンが集い、イベントを満喫していた。

優勝した「FFやってたら呼び出されました」チーム。写真右から美原ナオ氏、SER氏。

PRESENT!

Event

ムシキングミュージアムが銀座・博品館にOPEN！

http://http://sega.jp/mushiking/

株式会社セガは、『甲虫王者ムシキング』の専門コーナー「ムシキングミュージアム」を銀座・博品館 TOY PARK四階に2月14日にオープン。

ミュージアムには、『ムシキング』が12台常設されるほか、歴代カードや大会チャンピオンの写真が展示されるギャラリー、いらないカード30枚とムシキンググッズの交換サービスが店頭で受けられるカウンターも設置。3月31日までの毎週日曜日には、ゲーム大会「ムシキングミュージアム杯」が開催される。『ムシキング』ファンはぜひ一度訪れてみよう！

グランドオープンの14日には、1,000人以上の子供たちが来場。

2月14日から銀座・博品館に"聖地"ムシキングミュージアムが登場！　イベントや大会などが多数予定されている。

PRESENT!

セガ様からムシキング自由帳（シール付き）を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、P56の読者プレゼントコーナーをチェック

Event

ポップンミュージック最新グッズ情報！

http://www.konamistyle.com/　http://www.konamilk.com/

コナミスタイルドットコムからカスタムファクトリー商品「ポップンミュージック缶バッジコレクション4」が発売される。1ボックスにポップンキャラの缶バッジ20個が入って¥3,000（税抜・送料別）。商品到着は3月19日に予定されている。

また、「こなみるく」からも新商品が登場。システム手帳リフィールセット（税抜¥1,500）、MZDや仲嶋さん、さなえちゃんなどのキーホルダー（税抜¥880）が発売中。なお、3月25日から始まる東京国際アニメフェアでは開催記念グッズが販売される予定。

描き下ろしバッジも入っている逸品。初回生産特典はリエちゃん&サナエちゃんバッジだ。

「こなみるく」発売のポップンシステム手帳。表紙イラストもかわいいが、中身もとってもキュートだぞ！

PRESENT!

コナミスタイルドットコム様より「ポップンミュージック缶バッジコレクション4」を2名様分いただきました。詳しい応募方法は、P56の読者プレゼントコーナーを見てください。

Event

2月4日ぷよの日に渋谷でプロモーション活動！

2月4日"ぷよの日"に株式会社セガはPS2『ぷよぷよフィーバー』の発売を記念して、渋谷で大規模なプロモーション活動を行なった。

まずは11時30分渋谷駅前交差点に『ぷよぷよ』トレーナーを着た集団「ぷよぷよ隊」が出現！　大挙して横断歩道を横断したのちに、渋谷GIGOの『ぷよぷよフィーバー』筐体前で記念撮影『ぷよぷよフィーバー！』と声を上げ猛烈にアピールし、その後「渋谷TSUTAYA」で店頭即売会を開始。ここでは「ぷよぷよガールズ」が道行く人にぷよグッズを配り『ぷよぷよフィーバー』をアピールしイベントは終了。来月3月24日の"ぷよの日"にも何かが起こるかも？

渋谷GIGOの『ぷよぷよフィーバ』筐体前で声を上げアピールしたあと記念撮影を行なった。

PRESENT!
セガ様から『ぷよぷよフィーバー』QUOカードを3名様分いただきました。詳しい応募方法は、P56の読者プレゼントコーナーをチェック

Release

ナムコが福祉イベントを開催!!

株式会社ナムコは、2月2日、地域の高齢者施設で活動を行なう"白ゆりグループ"の協力を得て、イベント「ワニは外！ 福は内！～ワニを叩いて無病息災！～」を開催した。

本イベントは、高齢者や障害のある人に『ワニワニパニックRT』と『太鼓の達人RT(ver.4)』をプレイしてもらい、楽しみながら機能回復訓練や筋力トレーニングを行なってもらうというもの。今までのリハビリ器具ではなし得なかった「楽しみながら行なう」という能動的な要素が、高齢者やその家族にとってうれしい点だ。当日のイベントでも多くの高齢者の方が積極的にゲームをプレイしていた。

ナムコのアーケードゲームとリハビリマシンとの融合は、19年前から福祉事業を立ち上げ、高齢化社会を考えてきた一つの答えだろう。今後もこうしたイベントに注目していきたい。

筐体には車椅子に乗ってプレイできるように工夫が見られる。

Event

学生にお得なパスポートが登場！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

春は卒業のシーズン。さみしい気分になりがちな時期です。そんなときはパァーっと遊びに行きましょう！　東京ジョイポリスでは学生の皆さんがお得に遊べるチケットをご用意。その名も「学割っ！　キャン・パスポート＋α」！　通常3,800円のパスポートがなんと2,300円でお求めいただけるほか、ジョイポリスの館内で使える、お得なクーポン券も四種類プレゼント。小学生、中学生、高校生、大学生、専門学校生まで、学生さんならどなたでもOK！　「JRみどりの窓口」や「チケットぴあ」などで3月31日まで販売中。みんなで楽しい思い出作りに出かけよう!!

※前売り販売のみです。東京ジョイポリス現地窓口では販売しておりませんのでご注意ください。
※ご購入時及びご入場時に、学生証などの証明書をご提示いただく場合がございます。予めご了承ください。

PRESENT!
セガ様からペアで5組10名様にジョイポリスのパスポートをいただきました。詳しい応募方法は、P56の読者プレゼントコーナーをみてください。

Event

チョコにヒゲッ！

報告！　2月14日の戦果はやや低調なれど（個人的に）、池袋ナンジャタウンは、きたるべきW―day（※ホワイトデー）に向かい、チョコイベント「チョコレートパラダイス」がさらに盛り上がっているのであります！

前号の報告に加え、今年も「ショコラ恋愛教習所」が開設（3月14日まで）！　春を迎えてお盛んなカップルの相性診断を、チョコがらみで施すものでありますっ。クリア後は、恋人免許証も発行。バックオーライ！

そして、大人気アイスクリームシティでも、チョコメニューが目白押し！　おフランスな味の「ガトーショコラのパフェ仕立て」を食べられるのは、「オーベルジュ・ドゥ・ヒゲ」ザンスよ。ヒゲッ！　駄菓子屋「繁盛なんでも本舗」では、ジョーク＆パロディチョコを販売！　ココアシガレットをくわえ、大人気分を満喫しよう!!

だがしかぁしっ、駄菓子菓子（死刑）。

PRESENT!
ナムコ様にナムコナンジャタウンのパスポートをペアで5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P54の読者プレゼントのコーナーを見てください。

Event

サミー公式『GUILTY GEAR 鶍』大会リポート！

http://www.guiltygearx.com/

2月11日『鶍』初のサミー公式大会「第一回『GUILTY GEAR 鶍』最強タッグトーナメント」が、相模大野のサミー直営店「サミーズストリート 156」で開催された。

会場は大会開始前から参加者とギャラリーでイベントスペースが埋め尽くされるほどの大盛況。大会自体もレベルの高いプレイヤーが多く見られ、『鶍』ならではの見事なコンビネーション攻撃を決めて、会場を大いに沸かせていた。総参加42チームの激戦を制し優勝に輝いたのは、チーム「サイタマー」の、まなお氏とクラゲ氏。『鶍』は操作になれるととても面白いので皆さんもどんどん遊んでください」という普段のやり込みを感じさせるコメントが印象的だった。 大会後はスペシャルゲストとしてアークシステムワークス株式会社の石渡氏・デザイナーの菊池氏が登場！　両氏への質問会、手渡しのプレゼント配布など、大会以外のさまざまイベントも行なわれ、ギルティファンにはたまらない充実した一日となった。

サミーでは今後も公式大会を定期的に開催していくとのこと。 今回参加しなかった人も次回は参加必須だ！

大会会場は多くの参加者とギャラリーで埋め尽くされ、溢れんばかりの熱気が立ちこめていた。

スペシャルゲストとして石渡氏とデザイナーの菊池氏も来場。トークショウ＆質問会が開催され、ブリジットの誕生秘話なども語られた。

サミー公式『鶍』大会で見事優勝を決めた「サイタマー」チーム。写真右側から、まなお氏とクラゲ氏。

PRESENT!
サミー様より石渡太輔氏と岩崎恵美子さんのサイン入り『GUILTY GEAR 鶍』クリアファイルを2名様分、『GUILTY GEAR 鶍』ポスターを3名様分いただきました。詳しい応募方法は、P56の読者プレゼントコーナーを見てください。

ゲーセン横丁　出張かわら版

ケイブ携帯サイト「The シューティング ゲーセン横丁」最新情報！

『魚ボコ2』対戦大会、結果発表!!

2月一杯をかけて開催された「魚ボコ2」大会。通常プレイヤー間で行なわれた表大会で、栄冠の上位に輝いた三名の戦績と、優勝者のコメントをここに掲載！　また、ケイブスタッフとアルカディア代表・アルカデ仮面との死闘が繰り広げられた裏大会の結果も……あれ、仮面さん……？

表大会ランキング

1位　たぁーたん　820230点
660勝118敗85分

— **優勝の感想は？**
満足じゃ。
— **一日何回くらいプレイしましたか？**
30回～40回。朝によくやりました。
— **必勝法などありましたら教えください。**
パケ代を気にせずやること。
— **このゲームにコメントがあればどうぞ。**
負けた時の減点システムを改良するか、システム自体を廃止すると、もっと面白くなると思います。

2位　marvi　680690点
502勝35敗81分
3位　たかたん　478820点
445勝107敗69分

裏大会ランキング

1位　女性社員B　18550点
・
・
5位　アルカデ仮面　10080点

これぞアプリの真髄！『中国龍』登場！

3月に配信が決定した今度の新アプリは、なんとあの名作『中国龍』。アプリの基本に立ち返り、電車の中や暇なときなど、場所や時間を選ばずのんびり遊べる麻雀パズルゲームだ！

三つの同じ牌をそろえ消していくだけの単純明快なゲーム内容なのに、飽きることなくのめり込んでしまうこの中毒性。ハマったら絶対抜け出せない!?

今なお全国のゲーセンに置かれ、世界的にも人気の名作『中国龍』シリーズ。片手でなんとなーく遊べるこの気軽さが、時間の無い現代人のわずかな休憩時間を彩ってくれること間違いなし！

各機種、ラインナップ強化中！ そして……？

iモード版およびボーダフォン版では、現在最新作『ぐわんげ』の後編と、ボーダフォン版では大容量筐体用のDX版『ぐわんげ』が配信中！　さらにezweb版でも、『忍者くん-魔城の冒険-』がBREWアプリで配信中。そして、『中国龍』に続く隠し球の新アプリも……？

また、「魚ボコ2」大会で惨敗したアルカデ仮面の罰ゲームの模様も、現在ゲー横にて公開中！　行く末、見届けてあげてください……。

筆を使って、何かを書いている負け犬アルカデ仮面。これが今回の罰ゲームなのか……!?

スクープ 『エスプガルーダ』サントラ発売決定！

3月中旬、現在大人気稼働中のケイブ最新作『エスプガルーダ』のサウンドトラックCDが急きょ発売決定!!　あの有名なVGMコンポーザー集団「スーパースィープ」によるアレンジ曲、そしてなんと早くも『ガルーダ』に続く次回作のBGMを収録中とのこと!! しかも気になる次回作を手がけているのは、あの大人気シューティングゲーム『怒首領蜂 大往生』でおなじみの「さんたるる氏」だ！

ほかにも、うわさの次回作についての秘密が隠されているというこのCD。詳しい内容については、192ページ『ニューディスクレビュー』のコーナーで紹介しているので、気になる人は今すぐチェックしてみてくれ!!

てあたりしだいゲームリスト

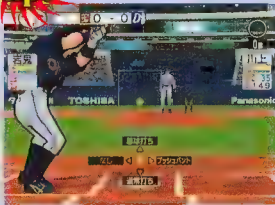
2004年02月17日現在

タイトル	メーカー	ジャンル
●2004年2月発売予定のタイトル		
beatmaniaⅡDX 10th style	コナミ／コナミマーケティング	DJシミュレーション
●2004年3月発売予定のタイトル		
pop'n music 11	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
セガネットワーク対戦麻雀MJ2	SEGA-AM2／セガ	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たなる召喚	ヒットメーカー／セガ	[illegible]
●2004年4月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
BATTLEMARINE ARCADE（2004春予定）	アルゼ	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
THE RUMBLE FISH（2004春予定）	[illegible]	2D対戦格闘
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ZOIDS ∞ ゾイドインフィニティ（2004春予定）	タイトー	アクション
[illegible]	[illegible]	[illegible]
サムライスピリッツ零SPECIAL（2004年春予定）	隆紀エンタープライズ／SNKプレイモア	2D対戦剣劇
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Quest of D（2004年夏予定）	SEGA-AM2／セガ	ネットワーク対応カードアクションRPG
[illegible]	[illegible]	[illegible]
アヴァロンの鍵 VER.1.30 [illegible]（2004年予定）	ヒットメーカー／セガ	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
湾岸ミッドナイト MAXI BOOST（仮称）（2004年予定）	ナムコ	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
r.p.m.RED Tuned Car Championship（発売日未定）	コナミ／コナミマーケティング	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
THE IDOL M@STAR（発売日未定）	ナムコ	育成・カード

2004年1月1日～1月31日集計分

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up! 4位 激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球

今月のピックアップは4位の『激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS.プロ野球』。すでに家庭用版が出ているが、息の長いスポーツジャンルであることに加え、キャラクター人気も根強く、ロングヒットが期待できそうだ。

メーカー　セガワウ／セガ
ポイント　148.7

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	THE KING OF FIGHTERS 2003<SNKプレイモア>	247.3
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ<発売元・バンプレスト 開発元/販売元・カプコン>	232.5
3	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL<アークシステムワークス/サミー>	170.5
4	激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球<セガワウ／セガ>	148.7
5	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003<コナミ/コナミマーケティング>	138.8
6	ぷよぷよフィーバー<ソニックチーム／セガ>	120.4
7	Power Smash 2<ヒットメーカー／セガ>	116.2
8	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B<SEGA-AM2／セガ>	95.1
9	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS<アリカ/彩京>	82.4
10	ESPGALUDA<ケイブ（販売：AMI）>	78.4
11	上海 万里の長城<サンソフト・サクセス／テクモ>	76.3
12	GUILTY GEAR ISUKA<アークシステムワークス／サミー>	72.3
13	サムライスピリッツゼロ<悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア>	71.1
14	天地を喰らうII<カプコン>	68.9
15	SPIKEOUT FINAL EDITION<アミューズメントヴィジョン／セガ>	67.4
16	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS<SNKプレイモア>	65.6
17	麻雀ホットギミック インテグラル<彩京>	60.6
18	新・三国戦紀 七星転生<IGS／サミー>	52.5
19	MARVEL VS. CAPCOM 2 -New Age of Heroes-<カプコン>	44.3
20	青春クイズ カラフルハイスクール<ナムコ>	30.1

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up! 1位 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3

今月は『頭文字D ARCADE STAGE Ver.3』が初登場1位。原作の展開に合わせたコンバージョンであり、新コース・新車などが順当に追加されている。それゆえにパンチに欠ける印象もあるが、どこまで順位を維持できるか要注目。

メーカー　ヒットメーカー／セガ
ポイント　166.5

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3<ヒットメーカー／セガ>	166.5
2	麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.<コナミ/コナミマーケティング>	163.4
3	DragonChronicle<ナムコ>	147.5
4	drummania9thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	136.1
5	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003<ヒットメーカー／セガ>	122.4
6	太鼓の達人5<ナムコ>	117.7
7	pop'n music 10<コナミ／コナミマーケティング>	108.3
8	アヴァロンの鍵<ヒットメーカー／セガ>	100.4
9	BATTLE GEAR 3 Tuned<タイトー>	94.4
10	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"<ヒットメーカー／セガ>	84.6
11	OutRun2<SEGA-AM2／セガ>	83.1
12	QUIZ MAGIC ACADEMY<コナミ／コナミマーケティング>	81.5
13	GUITARFREAKS10thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	79.9
14	THE HOUSE OF THE DEAD III<セガワウ／セガ>	78.8
15	セガ四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦Ver.<SEGA-AM2／セガ>	78.4
16	頭文字D Arcade Stage Ver.2<ヒットメーカー／セガ>	75.5
17	TIME CRISIS 3<ナムコ>	71.4
18	WARTRAN TROOPERS<コナミ／コナミマーケティング>	65.7
19	beatmania II DX 9th style<コナミ／コナミマーケティング>	62.7
20	DanceDanceRevolution EXTREME<コナミ／コナミマーケティング>	61.1

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗	住所	電話
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
アドアーズ 八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル内	☎03-3352-1637
アミューズメントランド スペースV 1可部	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
アミューズメントランド スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4−2 静活プラザビル2F	☎054-252-3591
セガワールド生桑	三重県四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
チャレンジャー追手門店	大阪府茨木市西安威1丁目5-21	☎072-643-4444
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F	☎0994-41-4188
ハイテクセガ パドック	広島県広島市南区松原町5-15	☎082-262-3335
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1～B2	☎011-757-8540

学生の方が希望する職業は何ですか？ 社会人の方は現在、どんな職業に就いていますか？ また、転職先に希望する職業は何ですか？

今月の読者アンケートは、希望就職先、現在の就職先、希望転職先だ。学生読者が目指す就職先と、現在就職している読者の実態、そして転職の希望に関してだ。

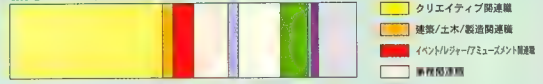
やはり年齢が若いほどクリエイティブな職業に就きたいという傾向がある。割合として次に多い事務職・専門職というのが何を指すのか具体的には不明だが、全体の傾向としては多岐に渡って希望に満ちている。

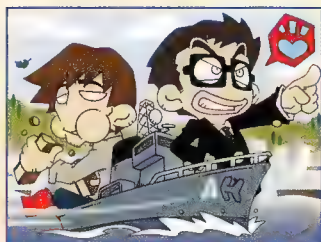
それに対して現在就職している読者の中で最も割合が多いのが建築・土木・製造関連。そして、最も顕著な差異が見受けられるのが、先の学生が志望するNo.1のクリエイティブ関連と、現就職先数No.1の建築・土木・製造関連の二職種だ。学生で建築・土木・製造関連を希望している数は少なく、逆に実際にクリエイティブ関連に就職している人も少ない。

これはあくまで「読者」に限定しているため、世間一般の傾向を表しているモノではない。あくまで、アーケードゲームを趣向している読者の分布として統計したものだ。

また、アミューズメント関係に就職している人が多いというのも、アルカディア読者の傾向かもしれない。

そして転職希望に関する統計では「転職希望をしない」という声が多い。しかし、ここでも転職するならクリエイティブ関連という希望が最も多いのも特徴だ。

さすがに転職もままならないご時世ならではの結果かもしれない。しかし意外と建築・土木・製造職が安定してるとも受け取れる。一定量の現実を垣間見れる集計結果だろう。

ゲームセンターマップ

今回の取材地
「長崎県」

ゲセマプ隊全国広域捜査隊が長崎を探索！

ゲセマプ隊はふたたび九州に来てしまいました！ 今回は長崎市と佐世保市内のゲームセンターをリポートしつつ、ゲストライターの特別寄稿もあって二倍オトクですよ。

※記事中のデータは、取材を行なった1月下旬の内容によるものです。

情報提供：田渕健康
イラスト：斉藤コーキ

ゲセマプ探検隊名簿

全国広域捜査隊

&ぅ隊員

某キャンペーンでゲットできる『アシュラバスター』のサウンドデータCDを楽しむために、長崎で『アシュラバスター』を必死で探していたが、今回は発見できず。

柵太郎隊長

「オイオイ、写メールはお断りではないぜ！」が口癖だが、実際に写メールされたことは皆無。コミュニケーションノートに下手な字で足跡を残すのが得意だ。

首都圏捜索隊

塚原隊員

ゲーセンの写真を見ただけで、その店の敷地面積から客層まで分析できるがたいてい当たらない。「ゲームセンターはボクの太陽」と言った後に赤面する。

岩下隊員

『Zガンダム』の愛機はジ・オで、最愛のゲームは『ジオストーム』という根っからのジ・オ好き隊員。そのためか、最近は体型もジ・オに近付きつつある。

アーバンスクエア 佐世保店

料金後払い制のゲームセンターとは？

●長崎県佐世保市大塔町8-57
☎0956-34-7733
●営業時間：10:00〜24:00

隊員「入店時にカードを受け取り、そのカードをゲーム筐体のセンサーにかざすと遊べ、データが記録されるんです。そして、退店時にまとめて精算するのがATOってシステムなんですよ！」
隊長「『VF4EVO』は2クレジットで96円で、佐世保最強決定大会なるイベントもアリ」

これがATOカード。店内の専用機でいくら使ったかも確認することができる。

店内のゲームにはセンサーが付いている。会員は表示価格からさらに10%オフ!

店内を、メダル、プライズ、ビデオ、キッズコーナーに分けております。どのコーナーも最新ゲームをどこよりも早く入荷しております。また、料金後払いシステムなので、両替機に走ることもなくゆっくりと遊べます。

店内は広々としていて、大型筐体からビデオゲームまで一通りある。

店内に「F-ZERO AC」のサイクラフト筐体発見！ 1プレイ286円なり。

三冠王バッティングセンター

味わいのある店内に最新作がズラリ！

●長崎県佐世保市相浦町2689-1
☎0956-47-2141
●営業時間：10:00〜24:00
（一部26:00まで）

隊長「オールドファッションテイストな外観に反して、店内は最新ゲームが満載だよ！」
隊員「最新ゲームとレトロなゲームが同居してて温故知新って感じですよね」
隊長「音楽ゲームが安いので、うまい人が集まるとの報告もうなずける。バッティングも1ゲーム230円か、たまにはレバーをバットに持ち変えてみるのも一興である！」

バッティングセンター、ビリヤード、ビデオゲームが楽しめる、アミューズメント施設の三冠王。ぜひ一度お越しください。店員一同心よりお待ちしております！

青い空に溶けこんでいる三冠王。外観は激しくメタリックである。

音楽ゲコーナーは新作の入荷が早く、プレイ料金が安い。子供たちがビートを刻んでいたぞ。

じゃじゃ丸ポップコーンは現役稼動中。これでエネルギーを補給だ！

楽市楽座 佐世保店

四次元キャッチャーの威力を見よ！

●長崎県長崎県佐世保市大塔町1861-12
☎0956-34-4101
●営業時間：11:00〜24:00

隊長「郊外型ゲーセンの先駆けとされるこの店は、"ゲーセンの暗いイメージを払拭しよう"というコンセプトで作られているんだ」
隊員「なるほど。だから、店内はもちろん店員さんまできらびやかなんですね」
隊長「名物の四次元キャッチャーとは、ブラックライトで照らされたキャッチャーマシーンのこと。見ただけで気分はギャラクシー！」

アミューズメントの殿堂ここにアリ！ 特に女の子向けキャッチャーゲームが大人気！ その他、オトクなサービスを日曜日祝日にやってるYO！ みんなきてチョーヨンピル！

壁にプリンティングされたダンサーのシルエット（？）が目立つ外観だ。

コズミックパワーで景品がつかみやすいと思われる四次元キャッチャー。

店員の制服はテーマパークを意識した未来的センスのデザインだ。

アーバンスクエア 佐世保店の補足情報を少々。店員さんに聞くところによると、このシステムだと「集金が楽」、「PCにデータが集積されるので、人気ゲームのデータが集めやすい」、「プレイ代の割引が可能になる」などのメリットがあるとのこと。カード料金は年齢別に利用限度額が決まっているので、「子供たちのお金の使い過ぎが心配」なんてお母さんたちも安心。

アイコン情報

 格闘ゲームが盛んな店　 音楽ゲームが盛んな店　シューターが集まる店　メダルゲームが多い店　全般的に料金設定が安い店　レトロゲームが充実している店　プライズが充実している店　 アルカディアクーポン加盟店

闘劇2004参加店舗!!

バーチャの対戦が熱い！

ゲームランド松山

●長崎県長崎市松山町6-9
☎095-846-2693
●営業時間：10:00～24:00

隊員「『VF4EVO』が100円3クレジットなお店は初めてだ。思う存分特訓ができるな」
隊員「そうですね。松山杯としてバーチャの大会も開催しているので、日ごろからバーチャのガチンコ試合が行なわれています」
隊長「持ち込み基板も相談に応じてくれるとのこと。やりたいゲームを持っているアーケーダーはマイ基板を持っていっていこう！」

好評稼働中の『KOF2003』をはじめ、夜には『VF4EVO』、『ストⅢ3rd』が盛り上がっています。『頭文字D ver.3』、『ウイニングイレブン2003』も学生さんを中心に人気です。

お店の規模は小さめだが、その分ゲーマー同士の交流が活発化しているぞ！

『VF4EVO』は本気対戦台の横に、初心者専用台も用意されている。

『ウイニングイレブンアーケードゲームスタイル』は高校生に人気。

闘劇2004参加店舗!!

店内はキレイ＆マニアック

プラボ浦上店

●長崎県長崎市中園町6-23
☎095-848-2223
●営業時間：10:00～24:00

隊員「闘劇2004の『ギルティギアXX #RELOAD』予選が開催されただけあって、2D格闘の対戦が盛り上がっていますね」
隊長「シューティングなどゲーム別に連射装置がある。さすがハイスコア集計店だる」
隊員「それから、毎週日曜のゲーム大会も人が集まる要因かと思われます」

長崎で格ゲーやるならプラボにGO! 常連プレイヤーの皆さまがご来店をお待ちしております。一緒に『ギルティギアXX #REROAD』やりましょう。『イスカ』もよろしくね（大ばく笑）。ワクワク系な当店をどうぞよろしく。

1階はプライズ、2階がビデオゲームフロアとなっているプラボ浦上。

特に2D格闘ゲームの強豪プレイヤーがよく来店するとのこと。

日本で一番『クイズカラフルハイスクール』をプッシュしているプラボ浦上店。マニア店員お手製の両替機は必見だ。

http://www.namco.co.jp/ar/location/loc-list/008/pb-43-urakami/

闘劇2004参加店舗!!

パチャッ子から玄人まで集う！

SEGA REGALO

●長崎県長崎市本石灰町6-38 宝塚会館ビル1階
☎0095-820-9757
●営業時間：平日10:00～25:00

隊員「セガのゲームセンター・ハイテクセガやギーゴなどはさまざまな地域にありますが、REGALOという名称の店はこの店だけ！」
隊長「明日から使えるセガ店舗うんちくだね。後はスタンプサービスもいいですね。『アヴァロンの鍵』なら1プレイでスタンプを一つ捺印、10個たまると、2ゲーム贈呈！」

お店の一押しはプライズコーナー。長崎のSEGAでも1、2を争う品揃えで、お子さまからサラリーマン・OLまでと幅広い層に大好評をいただいており「くまのプーさん」を始め、マニアをうならせる「フィギュア」も取りそろえております。

店内はプライズマシーンが多く、景品の潤沢さは目を見張るものがある。

『MJ』を役満で和了した人は終日フリープレイというサービス中！

闘劇予選エリア決勝は、この改造したモニターに出力される！

http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=5125070

料金は20円のものもあり！

ゲーム・スポット大橋

●長崎県長崎市大橋町7-17
☎095-845-96-19
●営業時間：8:00～24:00

隊長「ここもハイスコア集計店なんだね。ビデオゲームは50円だし、練習にはうってつけ。スコアラーは長崎市に来たれ！」
隊員「社会人から中学生まで、お客さん同士が友だち感覚で話をしてますね。この背景には、ゲーム大会の効果があるようです」
隊長「世代を超えてうまくなってほしいね。」

当店は子供から大人まで、ゆっくりと遊べる広さと、ビデオゲームの品ぞろえが豊富でとても楽しいお店です。3階はレトロゲーム、名作ゲームの穴場的存在！　しかも20～30円ととても安い！　一度遊びに来てください。

お店の開店は8時だけど、2階は9時、3階は12時30分になるまで入室できない。遊びに行くときは注意しよう。

3階にはテーブル筐体がある。5月には新筐体が入る予定なので、やるなら今だ！

『Zガンダム』の大会はすぐ定員に達するので、早めにエントリーだ！

佐世保出身ライターが語る

佐世保といえばテクノソフト一択！　つーことで、耳をすませば世界一カッコいいシューティングVGM「Legendary wings」（TF5）が聞こえてきそうな街ですが、最近はゲーセンの数が減りつつあるのが実情であります。

一昔前は、佐世保の中心地・京町～谷郷町の1キロを越すアーケードの中に、50メートルおきに一軒ゲーセンがあるんじゃねえかというウッハリ状態だったのですが、近年は郊外型店舗メインで鼻息荒く営業中という感じです。

壊滅的に娯楽が少ない長崎県では、ヤンキーになるかゲーム小僧になるか、サッカーやって国見高校に行くかという究極三択しか許されておらぬゆえ、確実に他県の住民よりも、幼少期にゲーセンで過ごす時間が長いと思われるがどうでしょうか。気のせいか。

どーしても佐世保～長崎のゲセを回りたいって方は、まず車などの「足」を用意するのが肝要。なぜか観光スポットの近くに必ずゲーセンがあるので、観光しながら店舗めぐりができるZO！

（Text：佐世保出身 田渕健康）

郊外型ゲセの重鎮・三冠王の力強いパンチンググローブ。各種遊戯施設が充実してるので、一日中遊べる。

当コーナーでは、皆さまのゲーセン情報を切実にお待ちしております。特に、四国地方全域、九州地方の「佐賀」、「大分」、「宮崎」、東北地方の「青森」、「秋田」、「山形」、「岩手」、そして沖縄のゲーセン情報を一店でもいいので教えてください！　あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。メールは　location@arcadiamagazine.com　まで。

株式会社 SEGA-AM2
代表取締役社長 兼 開発１部 部長

片岡洋

かたおか・ひろし

生年月日：1967年4月13日
出 身 地：神奈川県
学　　歴：神奈川大学工学部卒
職　　歴：1991年（H.3）4月1日入社。
入社後、プログラマーからプランナーに転身し、業務用・家庭用問わず数多くのヒット作品を手がける。
2002年、SEGA-AM2
開発１部　部長に就任。
2003年、同社代表取締役社長に就任。
趣　　味：自転車

ゲームです

対戦相手を捜して遊べました。しかし、オンラインでプレイが可能になると全国規模で同レベルのプレイヤーと遊べるようになるんです。オンラインで遊べるというものを大前提に、現在のネットワーク技術を最大限に活かして『QD』を作っています。

――『QD』はカードが排出されるということですが、どのように使われるのでしょうか？

片岡　いろいろな遊び方の中に、カードを導入している形ですね。ですから、カード収集のみを目的としたカードゲームでは無いです。むしろ、アクションゲームと言った方がいいですね。

――アクションとは、どの程度のことを指すのでしょうか？
例えば、『VF4』のように、浮かせてから連続技を決めたりできるぐらい、レバーさばき・テクニックが必要とされるゲームなんでしょうか？

片岡　『VF』のように数フレームの攻防が必要になるほどテクニックを必要とするアクションゲームではありません……ただ、期待していただいていることはできます。例えば、壁コンボや空中コンボなどをはじめ、いろいろ遊べるようには作っています。

また、先のカード収集とアクションゲームの比重はプレイヤーによるでしょうね。カードを全く使わないでゲームを進めていくプレイヤーもいれば、カードを全部集めて重装備でゲームを進めていくプレイヤーもいるはずですから。

――なるほど。プレイヤーによって遊び方のスタイルを選択できるような仕掛けになっているわけですか。

片岡　『VF』からアクションゲームの技術を、『MJ』からネットワークの技術を、そしてカードゲームのノウハウをヒットメーカーさんに教えてもらいながら作りました。現在のセガの最先端がすべて詰め込まれたゲームですから、お楽しみに！

――では、最後に読者へ一言お願いします。

片岡　まったく方向性が違う三つの新作タイトルですが、いろいろと新しいことを詰め込んでいるので、ぜひ遊んでみてください。また、この三つ以降もゲームを準備しているので、今年は期待してください！

（敬称略　2004年2月セガ3号館にて）

トレードマーク

1990年初等まで、ほとんどのゲームプレイヤーはどこの開発部署が制作したゲームといったことは気にもとめず、セガのゲームだとしか認知していなかったことだろう。しかし『バーチャファイター』の登場により、開発部署と開発者の名前が一気に知れ渡ることになった。

それが「第二AM研究開発部（通称2研）」と「鈴木 裕」。当時は第一から第十二、分室なども存在し、各部署で個性的な開発者・作品が登場していたが、その中でも二研は当時のアーケード業界におけるオピニオンリーダー的な存在として、技術力の最先端を突っ走る部署だった。会社の一部署でありながら、『バーチャファイター2』の登場とともに部署のトレードマークまで存在していたことからも、その影響力は計り知れないものだった。

さて、その二研のトレードマークが、時代と共に微妙に変化していたことは皆さんご存じだろうか？

ここでは、時代と共に歩んできた椰子の木の変遷を追ってみた。各時代で、グラデーションや縁取りの太さ、記載されている文字などが微妙に変更されている。キミはいくつ見たことがあるかな？

上から、❶『VF2』登場時の初期タイプでセガの一部署だった時代のもの、❷❸セガの開発各社分社に伴いCRIの元に移った際のもので『ビーチ [illegible]

SEGA-AM2HP ▶ http://www.sega-am2.co.jp/

第三十七回
株式会社 SEGA-AM2

SEGA-AM2は、セガから分派した開発会社の一つで……と説明するまでもなく、読者諸氏の中でこの社名と代表作『VirtuaFighter』シリーズを知らない者を捜す方が難しいのではないだろうか？　今回は、昨年秋SEGA-AM2の代表取締役社長に就任した片岡社長に、今後のSEGA-AM2とその最新作などについて伺った。

セガの最先端が、すべて詰め込まれた

――まず、片岡社長の略歴を教えてください。

片岡　私は最初プログラマーで入社したのですが、プロジェクトをまとめるディレクションを割と早い段階でやらせていただきました。処女作は『それいけココロジー』です。その後担当したのがロッキードマーチンとセガで共同制作した『デザートタンク』ですね。現地のデイトナでずっと缶詰状態になりながら作っていました（笑）。その後『ファイティングバイパーズ』ですね。当時は、『バーチャファイター（以下VF）2』がヒットしていて、鈴木裕さんから「この技術を使ってもう一本作ってくれ」と言われて生まれたのが『ファイティングバイパーズ』です。

次に担当したのは『アウトトリガー』ですね。アーケードでもFPS (First Person Shooterと呼ばれる一人称視点のシューティングゲーム）を出してみたい、ということで作りました。

――FPSが好きな人は非常に楽しめた作品でしたが……。

片岡　残念ながらあまり売れませんでしたね。でも、非常に勉強になりました。そこからは、ディレクターの立場からプロデューサーの立場になりまして、主にプロジェクトのマネージメントをやるようになり、現在に至ります。

――SEGA-AM2とはどんな会社でしょうか？

片岡　今、SEGA-AM2では、ゲームを通じてほかのプレイヤーとコミュニケーションを取ってもらうことに重点を置いてゲーム開発をしています。私自身は、『VF2』のころから、そういった傾向が生まれてきた思っています。『VF』だけでなく、SEGA-AM2のゲームは、対戦や大会、NETでコミュニケーションを取ることに面白さがあると思うんですよ。ずっと一人で遊ぶことが楽しいというゲームよりも、コミュニケーション込みで遊びを提供するというのがSEGA-AM2の強みであって特徴ですね。

――昔前は『アウトラン』を始めとする大型筐体モノで名を馳せていて、2研（現SEGA-AM2）＝「技術力」イメージがありましたが、現在はどうでしょうか？

片岡　『VF2』の発売以降から、開発者の予想を超えたプレイヤームーブメントが起きて、そのムーブメントに応えるべく作品を提供し始めたんです。

『VF3』のころまでは最先端を突っ走っていましたが、今は技術力だけでお客さんは満足してくれないですしね。当然、今でも技術力は高いと自負していますが、今はお客さんに見えない部分で使っています。家庭用に移植する際のスピード、『VF4』や『MJ』のネットワークなどにその技術力を活かしています。

――セガの開発分社の中における、SEGA-AM2の役割とは何でしょうか？

片岡　アーケードでコミュニケーションを楽しめる商品を主力に開発していくということです。
アーケードでコミュニケーションという方向性はヒットメーカーさんも力を入れているので、この2社でセガのアーケードを盛り上げるのが大事な役割だと思ってます。

では、両社の違いは何なのか？　ヒットメーカーさんの作るゲームは、店舗内で人と人が直接コミュニケーションをとるゲームを作っている、というイメージが私にはあります。例えば『DOC』や『WCCF』、『アヴァロンの鍵』に代表されるスタイルです。みんなで一つの大きな画面を見ながらプレイして、プレイ後も情報交換したり、カードをトレーディングするという店舗内でのコミュニケーションを大事にしていますよね。

一方、SEGA-AM2は、全国のお店同士が繋がってコミュニケーションを取るという形です。例えば小さなお店で、そのお店には一人しか居なくても全国店舗のプレイヤーと対戦できる『MJ』、リアルタイムに対戦できなくてもカードを持っていれば、全国のどのお店でも通用するしランキングにも参加できる『VF4』。ネットワークを使うようになってからは特に、全国での繋がりを意識して作品を作っているのがSEGA-AM2だと思っています。

――では、これからのSEGA-AM2が目指すものは？

片岡　『MJ』を作ってみて、「サービス精神」がとても大事だなということを改めて感じましたね。麻雀は、どうやっても麻雀なので、ルールを変えられない。お客さんにほかの麻雀ゲームよりも『MJ』が面白いと感じてもらうにはどうしたらいいのか？　と考えたら「サービス精神」に行き着きました。例えば勝ったときに喜んでもらえるようなシステムであったり、負けたときは負けた理由を分析できるシステムを入れたりだとか、それもサービスの一環だと思うんですよ。

『VF』の大会もサービスの一つだと思います。ただゲームを作って、「これで遊んでください」で終わりではなく、遊び続けてくれたお客さんが楽しめる場を作っていく。これはもう、ゲームの開発という範疇を超えているけど、今のゲームを盛り上げていくためには必要なサービスだと思っています。

――AOUで新作が発表されますが、それらはどういった形でサービス精神が表現されているのでしょうか？

片岡　例えば、『セガネットワーク対戦麻雀MJ2』では「MJ.NET認定雀士」という新しい企画があります。これは、ゲーム内でリーグ戦を行ない、成績が優秀なプレイヤーを『MJ.NET公認』と認定して、ゲーム中で活躍してもらうことを考えています。認定プレイヤーに対しては特別なカード授与やさまざまな特典も予定しています。ほかにもいろいろありますが、牌を打つときの気持ちを表現できるように感圧式のタッチパネルを使ったのもサービスの一環かもしれませんね（笑）。

――あれは「通すぞ！」と気合を込められるのがいいですよね（笑）。では、気になる続編『VirtuaFighter4 Final Tuned』はどうなるのでしょうか？

片岡　サブタイトルの通り、今でもやり込んでくれているプレイヤー向けに、対戦バランスや新技の追加など、徹底的に遊び込めるように調整しています。

後は、今でも毎日のようにプレイヤーから要望のメールが届く、アイテムを大幅に増やしました。また、ガチンコ対戦にはもうついていけないけど、アイテム集めをしたいという要望も多いので、一人用でもアイテム集めができる「チャレンジモード」を導入しています。

――「チャレンジモード」に乱入はあるんですか？

片岡　あります。乱入が無いバーチャファイターはあり得ませんね（笑）。しかし、途中で乱入されてもある程度納得できるように作りますので、安心してください。

――さて、完全新作の『Quest of D（以下QD）』は、どうなるのでしょうか？

片岡　『QD』で意識しているのは、店舗間同士のネットワークから生み出されるコミュニケーションと同じ腕前のプレイヤー同士で遊べるようにする事です。『VF4』では段位システムを導入する事で、段位を見て店舗内で同レベルの

ARCADIA PRESENT
アルカディア読者プレゼント

応募締切
2004年3月23日(火)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1~2カ月かかることがありますのでご了承ください。

セガ様ご提供

セガ様より頭文字D ジオラマモデルVol.2セットを5名様、「ぷよぷよフィーバー」QUOカードを3名様、ジョイポリスパスポートを5組10名様、『甲虫王者 ムシキング』自由帳を3名様にプレゼント!

6 頭文字D ジオラマモデル Vol.2セット
7 ぷよぷよフィーバー QUOカード
8 甲虫王者 ムシキング 自由帳
9 ジョイポリス パスポート

コナミスタイルドットコム様ご提供

5 「ポップンミュージック缶バッジコレクション4」

コナミスタイルドットコム様より「ポップンミュージック缶バッジコレクション4」を2名様にプレゼントします!

ポップンアーティスト様ご提供

3 ふじのマナミ様の帽子
2 特製リストバンド
1 Sana様直筆サイン入り生写真

School& KISS SUMMER SISTERSのポラロイド

Sana様よりサイン入り生写真、くまのきよみ様より特製リストバンド、ふじのマナミ様より帽子、以上の3点にそれぞれSchool&KISS SUMMER SISTERSのポラロイドを付けて各1名様、School様より、すわひでお「漢(マスラオ)」ツアーのチケットを8組16名様にプレゼントします!

4 「漢(マスラオ)」ツアーのチケット

※169ページを参考にして公演日を明記の上ご応募ください。なお、このプレゼントのみ応募締切を2004年3月12日必着とさせていただきます。

バンプレスト様ご提供

バンプレスト様よりヴァンパイア セイヴァーDXフィギュアをセットで3名様、Nintendo スーパーDXファミコンコントローラークッションをセットで3名様にプレゼントします!

11 ヴァンパイア セイヴァー DXフィギュア

12 Nintendo スーパーDX ファミコン コントローラー クッションセット

ケイブ様ご提供

10 ESPGALUDA サウンドトラック

ケイブ様より「ESPGALUDA」のサウンドトラックを1名様にプレゼント!

サミー様ご提供

サミー様より「GUILTY GEAR 鷂」販促用ポスターを3名様、「GUILTY GEAR 鷂」石渡 太輔氏、岩崎 恵美子氏サイン入りクリアファイルをセットで2名様にプレゼントします!

13 GUILTY GEAR 鷂 販促用ポスター
14 GUILTY GEAR 鷂 サイン入り クリアファイル

ヒットメーカー様ご提供

ヒットメーカー様より瓦 重郎氏サイン入りサイバートルーパーズ バーチャロン グラフィックス「パースペクティブ」を3名様、光吉氏直筆サイン入りベストアルバム「From Loud 2 Low ~Takenobu Mitsuyoshi Works~」を1名様にプレゼント!

17 光吉氏直筆サイン入りベストアルバム

18 サイン入りサイバートルーパーズ バーチャロン グラフィックス「パースペクティブ」

ナムコ様ご提供

ナムコ様よりなんじゃタウンパスポートを5組10名様、「TOKYO COP」特製マウスパッドを5名様にプレゼントします!

15 なんじゃタウン パスポート

16 TOKYO COP 特製マウスパッド

編集部提供

編集部よりアルカディア特製QUOカードを10名様、ゲームボーイアドバンスSPを4名様、選手サイン入りカード3種を各1名様、ニンテンドーゲームキューブを1名様、セガギャルズコレクションを4個セットで3名様、「DragonChronicle」B2判折り目なしポスターを10名様にプレゼント!

23 セガギャルズ コレクション
22 ゲームボーイ アドバンスSP
21 アルカディア 特製 QUOカード
20 サイン入り 選手カード3種

※Aがランナ、Bがディ・ビアッジョ(レア)、Cがリマになります。プレゼント番号と欲しいカードのアルファベットを明記の上応募してください。

24 ニンテンドー ゲームキューブ
25 DragonChronicle B2判折り目なしポスター

ヒットメーカー様&編集部提供

ヒットメーカー様&編集部より開発者イラスト&サイン入り「アヴァロンの鍵」ムックを3名様にプレゼントします!
※どのイラストかは選べません。

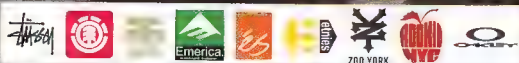
19 開発者 イラスト&サイン入り アヴァロンの鍵 ムック

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

Kingになるための第一歩！

オーリーキング
■メーカー：アミューズメントヴィジョン/セガ
■ジャンル：スケートボードレーシングアクション
■操作方法：[illegible]インターフェイス
■発 売 日：2004年[illegible]月発売予定
■使用基板：CHIHIRO

Text：カイせぇちくわ

前代未聞のレースがいよいよ開幕だ！ 新要素が詰まったこのレースを制するためには、ノリ以外にもちょいとした基礎知識も必要だ。それを今回、一気に解説するぞ!!

Ollie King™

「Ollie King」のここが面白い！

「Ollie King」が従来のレースゲームと一線を引くポイントは、右記の三つ。この三つを理解すればレースゲームをとことんやりこんできたプレイヤーも、レースゲーム初体験の初心者も、だれもが「自分の走り」を思うがままに実現できるぞ！

●プレイスタイルでルートが変わる!!
●トリックでレースゲームの醍醐味を味わえる!!
●自分にあったキャラクターを選べる!!

Point1

プレイスタイルでルートが変わる!!

コースの決められた最短距離を走る――これが従来のレースゲームの基本だが、「Ollie King」ではステージの中にいくつものルートが用意されており、どのテクニックを狙うかで変わってくる。

自分好みのルートを開拓していく面白さを味わいつつ、記録を伸ばしていくというレースゲームの醍醐味も同時に楽しめるってワケだ！

分岐ポイント
B1
1F
START

■…ジャンプ台
…レール
…高台（ビル上）
…ハーフパイプ
…チェックポイント

1st STAGE
San Francisco

グラインドを身に付けよ！

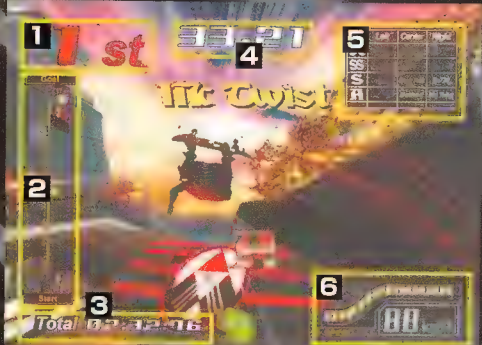
直前のジャンプ台でうまく跳べれば、この長いレールに乗れる。[illegible]トで必要なバランス感覚に慣れろ

連続エアトリックを決めろ！

4連続で並ぶジャンプセクション。写真右のようにトリックを決めるとスピードがアップ！ ジャンプ台からジャンプ台へ移動することも可能。まずは、ここでジャンプのタイミングを覚えろ！

ゲーム画面解説

斬新なシステムを取り込んでいる本作は、速さと順位だけじゃ語れない。画面に出ている情報をちゃんと理解できれば、より「速く」より「かっこよく」走れる！ しっかり頭にたたき込んでおけ！

ただのスケボーゲームじゃない！『Ollie King』は3月稼働予定!!

番号	名称	内容	番号	名称	内容
1	ランキング	レース参加者の8人の中で、自分が何位なのかを表示。	4	タイム	チェックポイントまでの残り時間。これが無くなるとゲームオーバー。
2	現在位置	ゴールまでどのくらいの距離にいるのか、直線状のマップで確認できる。	5	トリック表	エアトリックを決めると表示される、今まで決めたエアトリックの一覧表。
3	トータルタイム	スタートから現在までの総合時間。	6	スピードメーター	スピードを表示。表示上限は99km/hだが、実際はそれ以上の速度も出る。

DVD付きでムック化決定！

GUILTY GEAR ISUKA

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

ガトリング……ガトリングコンビネーション
ダスト……ダストアタック
ジャンプD……空中ダストアタック
ロマキャン……ロマンキャンセル
フォルトレス……フォルトレスディフェンス
デッドアングル……デッドアングルアタック
[ ]……ガトリング（カッコ内）
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ロマンキャンセル
Ⓕ……フォースロマンキャンセル
[振]……振り向きボタン

Impression

チームで闘うと、一人の場合よりさらに深い戦略が生まれる本作。1対1重視で頑張るか、あえて乱戦に持ち込むか、ピンチの味方を助けるか、気にせず放っておくか……。やり込んで状況ごとの正解を探してみよう。

今回はAW-NETでの購入により使用可能となる、EXキャラのコマンド表＆解説が中心。AWポイント以上の価値があるキャラも多いぞ。

ギルティギア 縢
■メーカー：サミー／アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2003年12月中旬（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

レア階級一覧

賞金首コース	聖騎士団コース
賞金首レベル6	上級隊員
右記のシフト条件をクリア	
KNIGHTBREAKER	鬼狩
NIGHTMARE	竜狩
HELLGATE	剣聖
HELLRIDER	英雄
？？？	？？？

AW-NET™ 情報局

レア階級の詳細が明らかに!!

先月号で存在だけをお知らせしたレア階級。その実像が判明したので、ここに公開！

レア階級へシフトするには、賞金首コースなら賞金首レベル6、聖騎士団コースなら上級隊員までに、下記のシフト条件を満たす必要がある。条件の一つであるレアポイントは完全な隠し要素で、確認は不可能。とはいえ、たまる行動は下記のように決まっているので、それらの行動を成立させるよう心掛けていれば、チャンスが生まれるはずだ。

巷ではほとんど見掛けないレア階級、一つ狙ってみてはいかがだろうか。

レア階級へのシフト条件

- ●勝利数200オーバー
- ●勝率90%オーバー
- ●レアポイントを一定値以上獲得

レアポイントのたまる行動

- ●上位階級の相手に勝利する
- ●敵二人VS.自分一人の対戦で勝利する
- ●パーフェクトで勝利する
- ●極端に短い時間で秒殺勝ちする

チームを組んでプレイしたときは両者がAWポイントを獲得できる。CPU戦で稼ぎたければコレ。

一人で闘うのは難しいが、その分勝利したときにもらえるAWポイントも多い。頑張ってみる？

AWポイント獲得条件＆ポイント数

全ゲームモード共通	
ゲームスタート	+10
対CPU戦	
コンティニュー	+10
サバイバルレベル10上昇	+1（最大+5）
オールクリア	+5
対人戦（全員が一人）	
勝利	敵一人につき+5
対人戦（2VS.2）	
二人側で勝利	+5
一人側で勝利	+10
対人戦（2VS.1VS.1）	
二人側で勝利	+5
一人側で勝利	+15

※二人チームの場合、両者共に上記ポイントを獲得可能

AWポイント獲得条件公開!!

ついにアーケードでも使えるようになった、各キャラの別バージョンであるEXキャラ。一風変わった技を持つキャラばかりなので、一度は使ってみたいが――。それにはAWポイントをため、AW-NET内のWebガレージで購入する必要がある。

そこで今回は、AWポイントをゲットできる条件と、それぞれのポイント数を公開しよう。一人で勝利するともらえるAWポイントが多いので、ウデに自信がある人は一人で頑張ってみよう。

購入可能なアイテム＆必要AWポイント

EXカラー	1色 300P
EXキャラ	1キャラ 1,500P
開始サバイバルレベル	1,000P

これであなたもロマキャンマニア！

新規&EXフォースロマキャン集

増加の一途をたどるフォースロマキャン。こんな技やあんな技も可能となり、戦術の幅が広がった。本記事で確認したら、後は精進あるのみ！

Text：雷キャンのOYZ

数多くの対応技があり、連続技連係、奇襲など、使い方もさまざま。新戦法を開発せよ！

フォースロマキャン受付時のグラフィック

表と写真について

下の表は、フォースロマキャン対応技のうち、ノーマルキャラの本作から追加された技と、EXキャラ独自の技をまとめたもの。タイミングが変わっただけの技や、ノーマル&EX共通の技については、誌面の都合上、省略してある。

左の写真は、受付タイミングが始まった瞬間のグラフィックだ。表中の番号と照らし合わせて、参考にしてほしい。

同じ技でも、ノーマルキャラとEXキャラではタイミングが違うものがあるので注意。

本作で追加されたフォースロマキャン対応技

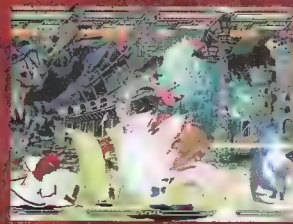
キャラ名	番号	タイプ	技名	受付タイミング	受付幅
ソル	1	EX	HSガンフレイム	弾が画面3分の2程度進んだところ	2
	2	EX	フレイムディッパー	2段目の攻撃発生の3～5F前	3
カイ	3	N	ヴェイパースラスト(空中)	攻撃後に宙返りし終わる直前	3
	4	EX	グランドヴェイパースラスト	攻撃発生の直前	2
メイ	5	N	⬋+K	起き上がり始めた直後	2
	6	EX	アクアローリング	攻撃発生の瞬間	2
	7	EX	山なりアクアローリング	攻撃発生の瞬間	2
	8	EX	拍手で迎えてください	手を真上に振り上げる直前	3
	9	EX	ミストファイナー	攻撃判定が無くなった直後	2
ミリア	10	N	ウィンガー	降下の攻撃発生の瞬間	3
	11	N	高速落下	着地した瞬間	3
	12	EX	HSプリティメイズ	ミリアの頭が右を向いた瞬間	3
	13	EX	プリティメイズ(空中)	着地した瞬間	3
エディ	14	両	ドランカーシェイド	攻撃発生の直前3Fと攻撃発生の瞬間	4
	15	両	Kインヴァイトヘル	エディが手を上げた瞬間、HS版と同じ	2
チップ	16	N	βブレード(地上)	2段目の攻撃発生の瞬間	3
梅喧	17	N	妖斬扇	扇が真下で閉じ切る直前	3
紗夢	18	N	鷹嬰脚	4段目の攻撃発生直前	3
アクセル	19	N	➡+HS	頂点付近、鎌を振り下ろす2～3F前	2
	20	EX	雷影鎖撃	着地した瞬間	5
闇慈	21	両	疾	弾が見えてから4～5F後	2
	22	N	針・弐式	5段目の攻撃発生の直前	2
	23	N	HS風神	攻撃発生の3～4F前	2
ヴェノム	24	N	ボール生成(空中)	ボールが見えてから1～2F後	2
	25	EX	ボール生成(空中)	ヴェノム自身が落下し始める瞬間	4
	26	EX	レッドヘイル	4発目or8発目(Sのみ)の弾が地面に跳ね返る瞬間	2
テスタメント	27	N	ファントムソウル	ドクロが見えた瞬間	2
	28	N	➡+P	攻撃発生の瞬間	3
	29	EX	HSエグゼビースト	完全に頭を下げ切る2～3F前	2
ディズィー	30	EX	ミカエルソード	斜め45度に剣を振り下ろしたところ	4
	31	EX	木の実をとる時に使ってたんです(停滞/地上)	ウンディーネが隠れ始めてから4～5F後	2
	32	EX	木の実をとる時に使ってたんです(停滞/空中)	ウンディーネが隠れ始めた瞬間	2
	33	EX	木の実をとる時に使ってたんです(即射/地上)	攻撃発生の2～3F前	2
	34	EX	木の実をとる時に使ってたんです(即射/空中)	攻撃発生から7～8F後	2
スレイヤー	35	N	血を吸う宇宙	口を開ける空振りモーションに入ってから5～6F後	2
	36	EX	しゃがみHS	攻撃発生の瞬間	2
	37	EX	パイルバンカー	後退し切る直前	3
	38	EX	パイルバンカー	攻撃発生の瞬間	2
イノ	39	EX	ケミカル愛情(縦)	開いた両足を閉じる直前	2
ザッパ	40	N	(幽霊憑依時)しゃがみHS	攻撃発生から3～5F後	3

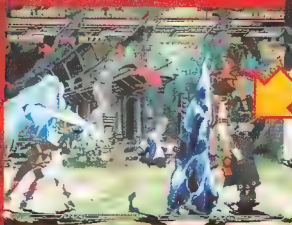
※タイプのNはノーマルキャラ、EXはEXキャラ、両はその両方を表す。地上でも空中でも出せる技は、特に指定が無い限り、地上と空中の両方が対応。Fはフレームを表す。受付幅の単位はフレーム。テスタメントのエグゼビーストは、強化版も対応(通常版と同じタイミング)

チームワークを磨き上げ、力を合わせて勝利をもぎ取れ！

このチームで勝つ！

EXキャラが加わり、二人チームの組み合わせパターンは何と1600通りに！　今回も面白い組み合わせをピックアップして攻略するぞ。

ハメコ.&テンちゃん

EXキャラの登場によって、連携の幅がさらに広がった。可能性を追求してみよう！

すかさず魚を〜でフォロー。これができれば、連係でのリターンが高まり、リスクが減るはずだ。

ブリジットが➡+Kでガードを崩したり、逆に攻撃をくらい始めたときが、ディズィーの働きどころ。

DIZZY ディズィー & BRIDGET ブリジット

ポジション取りが重要！

どちらのキャラも遠距離戦を得意とするが、ディズィーのHSよく話し相手になってくれます（以下、話し相手）はほかの飛び道具と相殺しないため、ブリジットのジャックドロジャーとの相性がいい。両者が同じラインに居て、お互いのスキをフォローしていくのが基本となる。

ブリジットは、HS話し相手の攻撃範囲外である「ディズィーの目の前」というポジションを維持したい。ここでHS話し相手を相手がガードしそうなら、ダッシュからしゃがみKと➡+Kで中下段の択一攻撃を迫ると有効だ。その際、ブリジットの➡+Kに反応してディズィーが魚を捕る時に使ってたんです（以下、魚を〜）で追撃できれば、さらにブリジットの空中連続技が決まり、大ダメージを与えられるぞ。

一方、ディズィーはHS話し相手と木の実をとる時に使ってたんですを使い分け、遠距離戦に徹する。ブリジットの状況にも注意しておき、攻撃をくらったら魚を〜で相手の連続技をカットできれば理想的だ。

このチームのポイント！

- ディズィーは画面端を維持し、飛び道具でのけん制に徹する
- ブリジットはディズィーがフォローできる距離で能動的に闘う
- ブリジットが➡+Kを決めたり攻撃をくらったら、ディズィーはすかさず魚を捕る時に使ってたんですでフォロー

EX MAY ミリア=レイジ & POTEMKIN ポチョムキン

主軸となるシークレットガーデン

EXミリアのシークレットガーデンは、ノーマルキャラの同技より格段に動作が素早く、非常に強力。移動方向を前方×3と入力すれば、ちょうどポチョムキンの上を通過していくので、ポチョムキンはこれを盾に足払いでけん制したり、ハンマフォールブレーキで接近してポチョムキンバスターを狙っていこう。また、シークレットガーデンの出始めはミリアが空中判定になっているので、ポチョムキンがスライドヘッドでけん制するチャンスだ。

シークレットガーデンは、F.D.B.で跳ね返した際に消滅しないのもポイント。EXミリアが後ろ、ポチョムキンが前の状況で密着し、EXミリアのシークレットガーデン（移動方向⬈➡➡）発動に合わせて、ポチョムキンはスライドヘッドでけん制、続けてF.D.B.でシークレットガーデンを跳ね返せば、強力な連携となる。この後、ポチョムキンは➡+HSなどのリーチの長い技でけん制するといい。飛び道具に守られているので、リスクはかなり小さいぞ。

シークレットガーデンをF.D.B.で跳ね返す。二つの飛び道具に守られて行動できる、強力な連携だ。

シークレットガーデンに合わせてスライドヘッドを出せば、ミリアに迷惑が掛からない。さらに……

このチームのポイント！

- EXミリアが後ろからシークレットガーデン（➡➡➡）でけん制+ポチョムキンは地上からハンマフォールブレーキや歩きで接近
- EXミリアがシークレットガーデン（⬈➡➡）+ポチョムキンがスライドヘッド→F.D.B.でシークレットガーデンを跳ね返す

ガードされたらEXエディの出番。地上、空中のHSインヴァイトヘルで、的確にフォローしていくべし。

スレイヤーはリスクを恐れず、パイルバンカーなどリターンの大きい技を積極的にぶっ放す！

EX EDDIE エディ & SLAYER スレイヤー

陰の功労者、EXエディ

EXエディは空中でも出せるインヴァイトヘルの存在により、攻撃範囲が非常に広いのが特徴。そのため、高威力だがスキの大きい単発の必殺技を持つ、スレイヤーのフォロー役として適している。基本的には相手を挟み込むのではなく、前衛がスレイヤー、後衛がEXエディ、といった布陣で闘いに臨むのが理想といえる。

スレイヤーは、とにかく相手に接近してくらいつくことが基本。パイルバンカーやクロスワイズヒールなど、リターンの大きい技をドンドン出していこう。また、もしエディが分身を使った連係で攻めているようなら、ガード不能技のアンダートウでダメージを与えておきたい。

一方、EXエディは飛行と地上のダッシュを駆使して、スレイヤーの前方（1キャラほど先）に地上or空中HSインヴァイトヘルを出せる間合いをキープ。分身召還中は、味方を巻き込みやすい移動攻撃や小攻撃は使わず、対空攻撃を使った自身の安全を確保する攻撃を重視したい。

このチームのポイント

- スレイヤーは反撃を恐れず、リターンの大きい必殺技を狙う
- EXエディはスレイヤーのスキをフォローするように行動
- EXエディの分身攻撃は味方を巻き込みやすいので、対空攻撃で自分の身を守ることを重視する

鵰事典
EXミリア&ポチョムキン補足：[illegible]
EXエディ&スレイヤー補足：相手を挟み込んだ場合、エディ側は飛行でスレイヤーの後方に回るか、分身を召還して先端を当てるような小攻撃やSインヴァイトヘルで攻撃していこう。

EXキャラ解説

ソル＝バッドガイ

SOL BADGUY

必殺技の性能変化やフレイムディッパーの追加など、その性能はカイを思わせる。遠距離戦重視！

Text：ケンちゃん

必殺技	
ガンフレイム	↓↘→＋SorHS（空中可）
①ヴォルカニックヴァイパー	→↓↘＋SorHS（空中可）
→叩き落とし	①中に↓↙←＋K
グランドヴァイパー	↓↙←＋S
フレイムディッパー	↓↘→＋K
バンディットリヴォルヴァー	↓↙←＋K
ファフニール	→↘↓↙←＋P
ぶっきらぼうに投げる	密着して→↓↘＋K
覚醒必殺技	
ぶっきらぼうに殴る	↓↙←↓↙←＋S
タイランレイブver.α	→↘↓↙←→＋HS
サーベイジファング	↓↘→↓↘→＋P

ガンフレイムは画面端まで進むタイプに変化。HSの方が弾のスピードが速く、HSのみフォースロマキャンに対応している。空中で出した場合は前斜め下に炎を放つ飛び道具となり、HSは約45度、Sはそれより急角度で飛ぶ。地上、空中共に硬直が長いので注意。

バンディットリヴォルヴァーは若干発生が遅い中段攻撃に変更されている。カウンターヒット時は、地面バウンドを誘発するので追撃が可能だ。

フレイムディッパーは、2段目が下段判定の突進技。動作開始直後から姿勢が低くなるので、低い位置に攻撃判定が無い技を避けつつ攻撃できる。1段目の後半が当たらないと2段目が連続ヒットせず、ガード時のスキも大きいので、1～2段目の間にかかるフォースロマキャンを活用したい。

ぶっきらぼうに殴るは、ヒット時に相手をロックするのが特徴。発生が早い上に長い無敵時間を持つので、割り込みや連続技に重宝する。

サーベイジファングは前方に巨大な火柱を放つ。発生が遅く複数の敵を攻撃することができないものの、ヒット時はダウン復帰をされない。

ノーマルキャラのような接近戦ではなく、ガンフレイムの性能を活かした遠距離戦を。

連続技

Ⅰ バンディットリヴォルヴァー Ⓡ▶【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ▶【S→D】Ⓙ▶【K→D】

Ⅱ【立ちK→しゃがみHS】Ⓒ▶フレイムディッパー（1段目）Ⓕ▶【立ちP→足払い】Ⓒ▶HSヴォルカニックヴァイパー～叩き落とし

Ⅰは中段始動の連続技。バンディットリヴォルヴァーカウンターヒット時（地面バウンドを誘発）はロマキャンの必要が無い。Ⅱはフォースロマキャンから立ちPをつなぐ部分がシビア。

連続EXカラー一覧

※上から順にカラー4～カラー13

EXキャラ解説

カイ＝キスク

KY KISKE

ソルに近い性能となっているが、飛び道具の性能はノーマルキャラと同じ。どの間合いでも闘えるぞ。

Text：OYZ

必殺技	
スタンエッジ	↓↘→＋S
スタンエッジ・チャージアタック	↓↘→＋HS
空中スタンエッジ	空中で↓↘→＋SorHS
①ヴェイパースラスト	→↓↘＋SorHS（空中可）
→斬り払い	①中に↓↙←＋K
ニードルスパイク	↓↘→＋K
クレシェントスラッシュ	↓↙←＋K
②グランドヴェイパースラスト	↓↙←＋S
→斬り払い	②中に↓↙←＋K
エレガントに斬る	密着して→↓↘＋P
覚醒必殺技	
ライド・ザ・ライトニング	→↘↓↙←→＋HS（空中可）
セイクリッドエッジ	→↘↓↙←→＋P

まず通常技だが、EXキャラは足払いの発生が遅いことに注意。攻撃レベル1の技からは連続ヒットしないぞ。

次に、注目の必殺技について。グランドヴェイパースラストは、突進力が高いので連続技の締めに最適。斬り払いまで決めれば起き攻めも可能だ。ただし、スキが大きいので混戦時は使わないように。

ヴェイパースラストは斬り上げる前にも攻撃判定がある2段技で、発生が早く下段技にも強い。HS版は無敵時間が発生後まで続くので、起き上がりや割り込みに使おう。また、空中版はノーマルキャラと違って連続技の締めに有用。低い位置で斬り払いまで決めれば、ダウンを奪えるぞ。

最後に、多人数戦で役に立つのがライド・ザ・ライトニング。無敵時間と攻撃持続時間が長く、背後からの攻撃にもやや強いので、混戦で活躍する。ちなみに、ヒット時は壁バウンドを誘発でき、空中版はガードされても有利だ。

連続技

Ⅰ【立ちK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶グランドヴェイパースラスト～斬り払いⓇ▶近距離立ちSⒿ▶【S→P→S】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶空中ヴェイパースラスト～斬り払い

Ⅱ エレガントに斬る→ジャンプ【K→S】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶空中ヴェイパースラスト～斬り払い

Ⅰはダメージ重視の連続技。反撃に使うときは、基底ダメージ補正の無い近距離立ちSから始動しよう。Ⅱは空中の通常技を減らすことで、重量級限定だがダウンを奪える。

EXカイ一番のオススメはライド・ザ・ライトニング！ 適当にぶっ放すのが強い!!

エレガントに斬るはコマンド投げ。相手キャラに応じて空中追撃を工夫しよう。

連続EXカラー一覧

※上から順にカラー4～カラー13

EXキャラ解説

メイ

MAY

性能が大幅に異なる必殺技と、ジョニー直伝（？）の居合い斬りを武器に、新生メイは頑張るよ！

Text：OYZ

必殺技	
アクアローリング	↓↘→＋S
山なりアクアローリング	↓↙←＋S
①拍手で迎えてください	←↙↓↘→or→↘↓↙←＋P
→射出	①後に↓↘→＋P
→転移	①後に↓↙←＋P
②ミストファイナー	↓↘→＋K（押しっぱなし）
→抜刀	②で押したボタンを離す
→構えキャンセル	②の構え中にHS
MU・RO・FU・SHI	↓↘→＋HS（押しっぱなし）
オーバーヘッド・キッス	密着して→↘↓↙←＋K
覚醒必殺技	
メイダイナミック	→↘↓↙←＋HS
グレート山田アタック	↓↘→↓↘→＋S
グレート山田アタック（裏）	↓↙←↓↙←＋S

動き回って敵をほんろうする闘い方は、EXキャラも同じ。スキあらば、拍手で迎えてくださいを狙おう。←↙↓↘→で最も近くに居る敵の手前に、→↘↓↙←でメイの目の前に設置。その後、↓↘→でイルカ発射（最大2匹）、↓↙←でイルカ発射とともにフープからメイが出現するので、トリッキーな動きが可能だ。

連続技には、アクアローリングや山なりアクアローリングが最適。前者は真横に、後者は放物線を描いて突進する3段技。ガードされると反撃確定なので、ガトリングからヒット確認して出そう。

ミストファイナーはジョニー同様、構えキャンセルが可能。リーチの長い→＋HSなどの後に使うと効果的だ。また、待機時間によって性能が2段階に変化。Lv2はヒット時に相手がダウン復帰不能となる。

最後に、EXメイはフォースロマキャンが豊富。これらと後ろ向きグレート山田アタックをうまく使い分けよう。

これがメイダイナミック！ 無敵時間は一切無いので、連続技用として使うべし。

転移を↓↙←→＋Pと入力すれば、出現後に空中ダッシュや2段ジャンプが可能だ。

連続技

Ⅰ【しゃがみP→足払い】Ⓒ▶アクアローリング（3段目）Ⓡ▶【立ちP→近距離立ちS】Ⓙ▶【K→HS→D】Ⓙ▶HS

Ⅱ【しゃがみP→足払い】Ⓒ▶山なりアクアローリングⒻ▶（降り際）ジャンプHS→ジャンプ【HS→D】Ⓙ▶【HS→D】

Ⅲ オーバーヘッド・キッス→近距離立ちSⒸ▶メイダイナミック

Ⅰは安定性重視、Ⅱは重量級限定だが効率のいい連続技。Ⅰは間合いが絶妙だった場合、ロマキャンせずに拾えることも。Ⅲはコマンド投げ始動。起き攻めもできるので狙う価値アリだ。

連続EXカラー一覧

※上から順にカラー4～カラー13

鶡事典 EXソル補足：グランドヴァイパーは[illegible]可能。地上Sヴォルカニックヴァイパーは無敵時間が無く、ぶっきらぼうに投げるは発生が遅め。 EXカイ補足：ニードルスパイクとクレシェントスラッシュは硬直が大きいので、慣れた相手には反撃必至。 EXメイ補足：ダウン中にPを[illegible]すると、[illegible]に相手で迎えてくださいを設置しつつ起き上がれる。

EXキャラ解説
ミリア＝レイジ
MILLIA RAGE

性能が変わり使いやすくなっているシークレットガーデンと、新技のプリティメイズがカギだ。

Text ケンちゃん

通常技は性能こそノーマルキャラと同じだが、【→+P or 各種S攻撃→足払い】、ジャンプ【K→HS】というガトリングが可能になっている。

シークレットガーデンは、後方にジャンプしつつ光の球を放つように。発射前にレバー+HSで方向を指定できるが、ノーマルキャラより発生が早い分受付時間が短く、4回方向転換させるのは難しい。

プリティメイズは、ジャンプしながら光のリングを出す技。Sは、しゃがみSなど攻撃レベル3以上の技から連続ヒット。画面端で地上版or低空の空中版を決めれば立ちPなどで追撃できるので、連続技のつなぎに使える。HSは極端に発生が遅いものの、リングを作った瞬間にフォースロマキャンが可能なので、相手の起き上がりに重ねると有効。フォースロマキャン後にジャンプ攻撃を出せば、ガードを崩す手段としても活用できる。

ウィンガー（上昇）は無敵時間が長く、混戦で使うと有効。テンションゲージが100％あれば、さらにウィンガー（降下）を出せる。単発のウィンガー（降下）は、超低空で出せば中段攻撃として使えるぞ。

HSプリティメイズフォースロマキャン→ジャンプKは、展開が早く見切られにくい。

必殺技	
ラストシェイカー	↓↙←+S
高速落下	空中で↓↘→+K
前転	↓↙←+K
プリティメイズ	↓↘→+SorHS（空中可）
シークレットガーデン	↓↙←+HS後、レバー+HSで方向指定（4回まで可能）（空中可）
バッドムーン	空中で↓↘→+P
アイアンセイバー	↓↙←+P
①サイレントフォース	空中で↓↙←+S
→サイレントフォース回収	①後、地面に刺さっているナイフに重なってしゃがみ
覚醒必殺技	
②ウィンガー（上昇）	↓↙←↙↓↘→+HS
→ウィンガー（降下）	②中に→↘↓↙←+HS
ウィンガー（降下）	空中で↓↙←↙↓↘→+HS
エメラルドレイン	↓↘→↓↘→+S

連続技

Ⅰ（HSプリティメイズⒻ）ジャンプK→しゃがみK（→プリティメイズヒット）→ダッシュ【近（遠）距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙハイジャンプ【S→P→P→HS】

Ⅱ（相手画面端付近）【しゃがみK→しゃがみS】ⒸSプリティメイズ→【→+P→しゃがみHS】Ⓙハイジャンプ【S→P→P→HS】

ⅠはHSプリティメイズを使った、ガード崩し連係からの連続技。Ⅱは画面限定の連続技。Sプリティメイズ後の→+Pはつなぎがシビアなので、難しいと感じたら立ちPで拾おう。

追加EXカラー一覧
上から順にカラー4～カラー13

EXキャラ解説
エディ
EDDIE

エディ召還後の技が増え、さらなる連係が可能に。空中インヴァイトヘルやメガリスヘッドも注目だ。

Text ケンちゃん

通常技はガトリングルートが変更されており、ジャンプ【HS→D】が無いことに注意。

空中インヴァイトヘルは、地上版と違って正面への攻撃（S、HS）のみ。攻撃後は着地まで動けない上、着地した後のスキも大きいので、周囲の状況に注意して使おう。

転移は分身とエディ本体の位置を入れ替える技で、転移フェイントは入れ替わらないフェイント技。いずれも分身ゲージを半分消費するが、分身が技の硬直中でも出せる。

メガリスヘッドは、暗転中にP、K、Sを押すと、頭突き攻撃の前に小攻撃、移動攻撃、対空攻撃が入力した順番で発生（それぞれ1回まで）。いずれの攻撃も、立ちHSキャンセルで連続ヒットする。

ダークセンチネルはガードされたときのスキこそ甚大だが、無敵時間が長い上にヒット時はダウン復帰されないので、連続技や起き上がり用として重宝する。また、複数の敵を攻撃することが可能だ。

必殺技	
インヴァイトヘル	↓↓+攻撃ボタン
空中インヴァイトヘル	空中で↓↓+SorHS
ブレイク・ザ・ロウ	↓↙←+K（押しっぱなし）
①エディ召還（戻し）	↓↘→+攻撃ボタン
→小攻撃	①後にP
→移動攻撃	①後にK
→対空攻撃	①後にS
→ドリルスペシャル	①後にHS
→中段攻撃	①後にS・HS同時押し
→転移	①後に↓↙←+P
→転移フェイント	①後に↓↙←+K
ドランカーシェイド	↓↙←+S
ダムドファング	密着して→↓↘+S
飛行	2段ジャンプ操作
シャドウギャラリー	空中で←↙↓↘→+S
覚醒必殺技	
イグゼキューター	空中で↓↘→↓↘→+S
②メガリスヘッド	→↘↓↙←→+S
→プログラム	②中にPorKorS
ダークセンチネル	→↘↓↙←→+HS

連続技

Ⅰ【近距離立ちS→立ちHS（1段目）】Ⓒメガリスヘッド（K→P）→（移動攻撃ヒット→）【遠距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ（小攻撃ヒット→）HSインヴァイトヘル→（頭突き攻撃ヒット→）ダッシュジャンプ【K→S→HS】

Ⅱ（相手画面端付近）足払いⒸダークセンチネル→近距離立ちSⒿ【K→S→HS】

Ⅰはメガリスヘッドを使ったもの。頭突き攻撃の時点で画面端に到達したら、シャドウギャラリーで締めよう。Ⅱはダークセンチネルの当たる位置により、追撃のタイミングが変化。

足払いからメガリスヘッドを出した後、プログラムしなければ連続ヒットするぞ。

遠距離で対空攻撃をヒットさせた場合も、転移を使えば空中連続技へ持ち込めるぞ。

追加EXカラー一覧
上から順にカラー4～カラー13

EXキャラ解説
ポチョムキン
POTEMKIN

相手キャラによってはノーマルキャラよりも戦いやすいEXキャラ。弱点を補う技に注目しよう

ヒートナックルはSが単発の打撃技で、出始めに無敵時間がある。発生直前に下半身のみやられ判定が出るものの、攻撃判定が強いので対空に使える。一方、HSはノーマルキャラと違ってヒートエクステンドに派生できないが、ヒット時のテンションゲージ増加量が多いので連続技に使おう。

ニトロフックは移動投げ。移動中は足元が無敵で、通常技キャンセルで出すと、相手の投げやられ判定が出た瞬間につかめるため使いやすい。追加技を最後まで決めれば、かなりのダメージになるぞ。

地上版ガイガンティックブリッドは、攻撃レベルが3の技から連続ヒットし、無敵時間が発生後まで続く上に複数の敵を攻撃できる。空中版は無敵時間こそ短いが、壁バウンドとなった相手に追撃可能。

基本戦法はノーマルキャラとほぼ同じ。歩いて接近し、ガトリングやポチョムキンバスターを狙う形だ。ガトリング、ポチョムキンバスター共に、決めた後は地上版ガイガンティックブリッドで追撃するといいぞ。なお、F.D.B.は早めに出さないと飛び道具を跳ね返せない点に注意。

Sヒートナックルがあるおかげで、相手のジャンプや空中ダッシュに対抗しやすい。

必殺技	
メガフィスト・前方	↓↘→+P
メガフィスト・後方	↓↙←+P
スライドヘッド	↓↘→+K
①ハンマフォール	←タメ→+HS
→ハンマフォールブレーキ	①中にP
F.D.B.	→↘↓↙←+S
ポチョムキンバスター	密着して→↘↓↙←→+P
ヒートナックル	→↓↘+SorHS
②ニトロフック	→↘↓↙←→+K
→③ヒートエクステンド	②中に→↘↓↙←+HS
覚醒必殺技	
ガイガンティックブリッド	→↘↓↙←→+HS（空中可）
ヘブンリーポチョムキンバスター	③中に←↙↓↘→←↙↓↘→+S

連続技

Ⅰ【立ちK→近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒガイガンティックブリッド

Ⅱ 立ちKⒸライン飛ばし攻撃（Ⓒ前方ライン移動）→近距離立ちSⒿジャンプPⒸ空中ガイガンティックブリッド→立ちHSⒸHSヒートナックル

ⅡはジャンプPから空中ガイガンティックブリッドがつながることを利用したもの。ガイガンティックブリッド後の追撃は、画面の位置によって自分の向きを変える必要があるので注意。

追加EXカラー一覧
上から順にカラー4～カラー13

闘事典 EXミリア補足：[illegible] EXエディ補足：EXエディのダッシュは、テンションゲージ増加量がノーマルキャラの3分の1程度と少ない。

EXキャラ解説

チップ＝ザナフ

CHIPP ZANUFF

各種ブレードからの派生攻撃が主力。手数の多さを活かした、多彩な攻めで敵をほんろうしよう。

Text：パチ

必殺技	
①αブレード	↓↘→+P（空中可）
①βブレード	→↓↘+S（空中可）
①γブレード	←↙↓↘→+HS（空中可）
→派生αブレード	①中にP
→派生βブレード	①中にS
→派生γブレード	①中にHS
→派生穿踵	①中にK
穿踵	→↓↘+K（空中可）
殺式転移	↓↓+攻撃ボタン
殺式迷彩	↓↙←+K
幻朧斬	←↙↓↘→+K
削岩脚	空中で↓+K
空中挑発	空中で↓↘→+K
覚醒必殺技	
斬星狼牙	→↘↓↙←→+HS
万鬼滅砕	密着して↓↘→↓↘→+K
破翼落鳳	空中で↓↘→↓↘→+HS

最大の特徴は、α、β、γブレードから派生技を出せること。各ボタンの追加入力により、対応した技を2回まで追加で出せるぞ。ただし、各技の空振り後および穿踵後は、派生技を出せないので注意。また、γブレードはヒット時の捕縛効果こそ無いが、空中でも出せるように。穿踵は単体で出すことができ、空中でも使用可能となっている。

万鬼滅砕は投げ技に変更。1キャラ分ほど離れた間合いから投げることができ、投げ判定発生まで無敵。ガードを崩す手段や、乱戦時の割り込みなどに役立つ。投げ成立後の演出は動作終了まで無敵なので、安心して使っていける。

破翼落鳳は、下方向へ扇状にクナイを6本×2セット投げる技。無敵時間が攻撃発生後まで続くので、対空技をつぶすのに重宝する。着地のスキが無いので、反撃も受けにくいぞ。なお、まれに威力の低いチクワや、威力の高い鉄アレイが交ざることがある。

破翼落鳳は、高い位置で出してけん制に、低い位置で出して連続技にと重宝する技だ。

最初にαブレードやβブレードを出し、ガードされたらγブレードでフォローしよう。

連続技

Ⅰ ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→→+P（1段目）→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ γブレード〜派生αブレード〜派生穿踵→立ちP Ⓒ βブレード〜派生αブレード×2

Ⅱ （相手画面端）【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ 低空空中αブレード〜派生αブレード×2→立ちHS Ⓙ D Ⓒ 破翼落鳳

Ⅰは相手がディズィーの場合のみ、最初の派生αブレードを省く。ガトリングを決めたときの間合いによっては、派生穿踵後に左右が入れ替わり、振り向く必要が出てくるので注意。

追加EXカラー一覧

EXキャラ解説

ファウスト

FAUST

通常技、必殺技共に多少の変更は加えられているものの、けん制メインの闘い方は変わらない。

Text：パチ

必殺技	
①レレレの突き	←↙↓↘→+K
→引き戻し	①中に←
愛	空中で↓↘→+P
②槍点遠心乱舞	↓↘→+S
→前方移動	②中に→→
→後方移動	②中に←←
→くびびよーん	②中にP
→ぐろーいんぐふらわー	②中にK
→華だろ？俺、華だろ？	②中にS
→ごーいんぐまいうぇい	②中にHS
何が出るかな？	↓↘→+P or ②中にD
声が小さい！	密着して↓↘→+HS
オイッス！	空中で↓↘→+HS
メッタ斬り	↓↙←+HS
前からいきますよ	↓↙←+P
後ろからいきますよ	↓↙←+K
上からいきますよ	↓↙←+S
覚醒必殺技	
な・な・な・なにがでるかな！	↓↘→↓↘→+P
真・槍点遠心乱舞	↓↘→↓↘→+S

まずはノーマルキャラとは性能が異なる必殺技から。声が小さい！は投げ扱いで成立時はガード不能の打撃を出す。技後は追撃を決められるが、基底ダメージ補正が厳しいのでダメージは期待できない。オイッス！はカウンターヒット時に地面バウンド効果があるものの、しゃがみガード可能でスキも大きいため多用は禁物だ。メッタ斬りはいつでも出せる多段打撃技に変更。レレレの突きは追加技が引き戻ししか無いので注意。

通常技では、【しゃがみHS→立ちorしゃがみP】のガトリングが無いことや、→+Pの発生が遅くキャンセルできないこと、ジャンプ中↓+Kの攻撃レベルが3になっていることに注意。一方、遠距離立ちSは『GGX』のもので、リーチが長く使いやすいぞ。

EX専用技の真・槍点遠心乱舞は、無敵時間が攻撃発生前に切れてしまうので、主に連続技で使おう。なお、レバー左右で前後に移動可能だ。

連続技

Ⅰ 【しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ 真・槍点遠心乱舞→槍点遠心乱舞〜ごーいんぐまいうぇい

Ⅱ 声が小さい！→→+HS Ⓒ 何が出るかな？（ハンマー）→ハイジャンプHS

Ⅰは真・槍点遠心乱舞後に追撃するもの。槍点遠心乱舞が決まるかどうかは、画面の位置に左右される。Ⅱは何が出るかな？でハンマーが出たときのみ、ハイジャンプHSが決まる。

真・槍点遠心乱舞は前後に移動する上、複数の敵を巻き込める。連続技に組み込もう。

懐かしの遠距離立ちSは非常にリーチが長い。EXファウストのけん制はこれが主力だ。

追加EXカラー一覧

EXキャラ解説

梅喧

BAIKEN

ガードキャンセル系の各必殺技が、通常時用の技に。防御能力は下がったが、より多彩に闘えるぞ。

Text：ハメコ

必殺技	
畳替し	↓↘→+K（空中可）
三枚畳替し	↓↘→↓↘→+K
妖斬扇	空中で→↓↘+S
妖刺陣	←↓↙+P
回り込み	←↓↙+K
裂羅	←↓↙+S
斬凶略	←↓↙+HS
爵走	→↘↓↙←+K
①蚊鉤	←↙↓↘→+HS
→鉄斬扇	①中にS
覚醒必殺技	
殺陣瞬幕	密着して↓↘→↓↘→+P
連ね三途渡し	↓↘→↓↘→+S
縛・亀	←→↘↓↙←+P
縛・麟	←→↘↓↙←+K
縛・龍	←→↘↓↙←+S
縛・鳳	←→↘↓↙←+HS

まず、主力通常技が弱体化している点に注意。→+Kとジャンプ HSは攻撃レベルが3で、前者は投げられ判定がある。また、ジャンプDはフォースロマキャンが不可能だ。

必殺技は、各種ガードキャンセル技が通常時専用に。妖刺陣は空中ガード可能、回り込みはフォースロマキャンできず。共にノーマルキャラよりスキが大きい。そんな中、裂羅はフォースロマキャンこそできないが、発生後まで無敵なのがうれしい。また、斬凶略はモーションが『GGX』のものになり、地上ヒット時はダウン復帰されないぞ。

EX独自の技では、対空技の斬凶略が強力。発生が早く、空中フォルトレスでも防がれないので、先読み気味の対空に役立つ。決まればダウンを奪えるので、連続技に組み込むのもオススメだ。また、3枚同時に畳を発生させる三枚畳替しは、乱戦ポイントに向かって放つと有効。ただし、スキが大きいのでヒットしても追撃はできないぞ。殺陣瞬幕は投げ間合いの広いコマンド投げ。出始めは無防備で暗転までの時間も長いが、暗転してしまえば確実につかめる。

対空や連続技に活躍する斬凶略。ヒット時は確実にダウンを奪えるのもポイント。

連続技

Ⅰ ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ 畳替し→斬凶略

Ⅱ ダッシュ【しゃがみK→→+P（2段目）】Ⓒ ライン飛ばし攻撃（Ⓒ 前方ライン移動）→近距離立ちS Ⓙ 斬凶略

Ⅲ 蚊鉤→殺陣瞬幕

ⅠとⅡは、基本的な連続技の追撃を斬凶略に変えたもの。ダウンを奪えるので、垂直ジャンプから畳替しを重ねよう。Ⅲは、近距離で蚊鉤を決めた後、殺陣瞬幕につなぐというもの。

追加EXカラー一覧

鵜事典

EXキャラ解説

蔵土縁 紗夢

JAM KURADOBERI

必殺技だけでなく、通常技も変更されている技が多いEX紗夢。独自の闘い方が求められるぞ。

Text：ケンちゃん

まずは独自の通常技から。→+Kは発生こそ若干遅いが中段判定なので、ガードを崩す技として重宝する。しゃがみHSはリーチと発生に優れた下段技で、相手の技のスキを狙うのに役立つ。→+HSは攻撃レベル4以上の技から連続ヒットし、地上ヒット時は2段目で相手が浮く上、2段目はジャンプキャンセル可能。ジャンプDはノーマルキャラの逆鱗のような技だ。そのほか、ジャンプ【HS→S】のガトリングが可能なことにも注目。

回り込みは動作開始直後から無敵になるので、連係の回避に役立つ。百歩沁鐘は出始めが上半身無敵、千里沁鐘は出始めが全身無敵なので、遠距離からの奇襲に使おう。

拾歩閃拳は投げ扱いで、成立時はガード不能の打撃技を出す。発生は遅いがガードを崩すのに使えるぞ。万里閃拳はレーザー状の飛び道具。ほかの飛び道具を消しつつ進むが、スキが大きいのが難点。

激・鳳凰昇はノーマルキャラの兆脚鳳凰昇のような乱舞技。ヒット後はジャンプS+Ⓓで追撃可能だ。激・鳳嬰脚は、昇りで出せば発生の早い中段攻撃として使える。

フォルトレスをされない限り、→+Kは非常に有効。ガンガン狙っていくべし！

必殺技	
祓歩	相手の立ちガード可能技に合わせて←→
回り込み	↓↙←+K
拾歩閃拳	密着して→↓↘+P
百歩沁鐘	↓↘→+S
千里沁鐘	↓↘→+HS
万里閃拳	←↙↓↘→+P
覚醒必殺技	
激・鳳凰昇	→↘↓↙←→+S
激・懇崩爛	→↘↓↙←→+HS
激・砕神掌	↓↘→↓↘→+HS
激・鳳嬰脚	空中で↓↘→↓↘→+K

連続技

Ⅰ {ダッシュ【立ちK→近距離立ちS→立ちHS（1段目）→→+HS】} or {ダッシュ【→+K→立ちHS（1段目）→→+HS】} Ⓙ 【HS→S】 Ⓙ 【HS→S】

Ⅱ しゃがみHS Ⓒ 激・鳳凰昇→ジャンプS Ⓙ 【S→HS→S】

Ⅰは下段or中段からの基本連続技。起き攻めをしたい場合は→+HSからジャンプDにつなごう。Ⅱはしゃがみ HSのキャンセル受付時間が長いので、単発でヒット確認できる。

追加EXカラー一覧　上から通常カラー1〜4、カラー13

EXキャラ解説

ジョニー

JOHNNY

ダッシュとミストファイナーの変更が激しく、ノーマルキャラとの差が大きい。ラッシュを磨こう。

Text：真魔世

ミストファイナーは、相手の攻撃を受けると居合い斬りで反撃する当て身技に。上&中段はジャンプ攻撃や下段技以外の地上技、下段は下段技を取れる。また、構えた直後に攻撃を受けると、ノーマルキャラのLv2のように、ダウン復帰不能で浮かすことができる。なお、構え中はP、K、Sで上、中、下段を切り替えられ、HSで構えを解除可能だ。

雲張の居合は、前斜め下を斬り付け、ヒット時は地上に降りて演出に入る技。近距離で決めれば、その後に追撃が可能だ。なお、「それが俺の名だ」は攻撃発生前に無敵時間が切れるので注意したい。

基本的には、乱戦では燕穿牙と→+HSを重視し、1対1ではグリッター イズ ゴールドとミストファイナー構えキャンセルを使ってラッシュをかける。特に、下段判定の立ちKと、2段技のしゃがみHSの2つは多用するといい。接近戦では、出始めから投げられ判定が無くなる→+Kを交ぜ、連続技を狙うといいだろう。一方、空中戦では下方向に強力なジャンプHSがメイン。ヒット時は相手をたたき落とすので、ダウン復帰されにくいぞ。

H.I.T.S.は攻撃発生後まで無敵時間が続く。ただし、乱戦では反撃されやすいので注意。

必殺技	
①ミストファイナー・上段	↓↙←+P
①ミストファイナー・中段	↓↙←+K
①ミストファイナー・下段	↓↙←+S
・前方移動	①の構え中に→
・後方移動	①の構え中に←
・構え切り替え	①の構え中にPorKorS
・構えキャンセル	①の構え中にHS
グリッター イズ ゴールド	↓↘→+HS
②H.I.T.S.	→↓↘+K
・叩き落とし	②中に↓↙←+K
燕穿牙	空中で←↙↓↘→+HS
ディバインブレイド	→↓↘+S・S
空中ディバインブレイド	空中で↓↘→+S
覚醒必殺技	
「それが俺の名だ」	→↘↓↙←→+HS
雲張の居合	空中で↓↘→↓↘→+HS

連続技

Ⅰ ダッシュ【立ちK→近距離立ちS→しゃがみHS（1段目）】 Ⓒ グリッター イズ ゴールド→ダッシュしゃがみHS（1段目） Ⓒ グリッター イズ ゴールド→ダッシュ→+K Ⓒ ディバインブレイド Ⓕ 【K→D】 Ⓒ 燕穿牙

Ⅱ 通常投げ→ジャンプ【P→HS】 Ⓒ 雲張の居合→→+HS Ⓙ ジャンプ【P→K→D】 Ⓒ 燕穿牙

Ⅰ、Ⅱ共に画面端近くで狙える連続技。グリッター イズ ゴールド後のしゃがみHSは早めに出そう。なお、画面端なら→+Kヒット後にしゃがみPなどで拾えることも覚えておきたい。

追加EXカラー一覧　上から通常カラー1〜4、カラー13

EXキャラ解説

アクセル＝ロウ

AXL LOW

必殺技が細かく変わっているほか、怒突のおかげで画面中央での連続技が強力になっているぞ。

Text：ハチ

まず、ノーマルキャラとは性能が違う技を解説。S弁天刈りは攻撃判定が斜め上にしか無く発生も遅いが、攻撃発生後まで無敵で、敵に当たった場合は追加技を出せる。鎌閃撃はコマンドで出せるが、フォースロマキャンは不可能。旋鎖撃は単体の必殺技となったが、全段立ちガード可能に。雷影鎖撃は少し浮き上がってから落下し、ノーマルキャラのHS版と同じ攻撃を繰り出す。百重鎌焼は攻撃内容が異なり、目の前を炎でなぎ払った後にアクセルボンバーを決める。

そのほか、→+HSがフォースロマキャンできないことと、立ちPやしゃがみHSのスキが若干大きいことに注意したい。

EX専用の怒突は、地上ヒット時にきりもみやられを誘発。レバーを上に入れておけば、ダスト後と同じ連続技を決められる。鷹爪連斬は出始めから一定時間無敵の状態で突進し、敵に近付くと乱舞技に移行、怒突で締める。ヒット後は怒突同様に追撃が可能。

ホーミングジャンプ〜二段ジャンプHSから、着地後さらに空中連続技を決めよう。

怒突を地上の相手にヒットさせると、ダストと同様のきりもみやられを誘発できる。

必殺技	
①弁天刈り	→↓↘+SorHS（Sのみ3回連続入力）
・追加アクセルボンバー	①（HSのみ）中に→↓↘+HS
怒突	↓↘→+K
旋鎖撃	↓↘→+S
②鎌閃撃	↓↙←+HS
・曲鎖撃	②中に↑or↓入れっぱなし
羅鐘旋	←タメ→+HS
天放石 上段	↓↙←+P
天放石 下段	↓↙←+K
③蜂巣箱	→↓↘+P
雷影鎖撃	空中で→↓↘+S
アクセルボンバー	空中で→↓↘+HS
覚醒必殺技	
百重鎌焼	↓↘→↘↓↙←+HS
鷹爪連斬	↓↘→↘↓↙←+K
白波の焔	③中に←↓↙+P

連続技

Ⅰ 【しゃがみK→近距離立ちS→足払い】 Ⓒ 旋鎖撃

Ⅱ ダッシュ【立ちK→↘+P】 Ⓒ 怒突〜ホーミングジャンプ→2段ジャンプHS→近距離立ちS Ⓙ アクセルボンバー

Ⅰは、旋鎖撃ヒット後にダウン復帰されてしまうのが残念。Ⅱは、怒突ヒット後に↓〜ニュートラル〜↑と入力して2段ジャンプするのがコツ。近距離立ちS後は空中連続技も決まるぞ。

追加EXカラー一覧　上から通常カラー1〜4、カラー13

鴉事典 EX紗夢補足：ジャンプDはノーマルキャラの逆鱗と違って無敵時間は無いが、空中ダッシュ直後に出せば特殊な軌道となる点は同じ。　EXジョニー補足：ダッシュジャンプを使えば、遠距離からでも相手の上を取れるのが強力。ジャンプHSを活用しよう。　EXアクセル補足：百重鎌焼はヒット後にダウン復帰されてしまうので、1対1での連続技には適していない。

EXキャラ解説

闇慈

ANJI MITO

強い技と弱い技がはっきりしているEX闇慈。ノーマルキャラとは一味違った技性能を把握しよう

Text：真瑠世

必殺技	
疾	↓↘→+P
①風神	↓↘→+SorHS
→戒・壱式	①中にP
→一足飛び	①中にKorHS
→凪刃	①中にS
紅	ガードポイント中にP
陰	→↓↘+HS
針・壱式	↓↙←+P
針・弐式	空中で↓↙←+P
戒・弐式	↓↙←+K
覚醒必殺技	
②無形	→↘↓↙←→+HS
→紅	②中にP
→天	②中にK
→彩	②中にS
→陰	②中にHS
花鳥風月	ガード中orガードポイント中に→↘↓↙←+S

S風神は、攻撃レベル3の技から連続ヒットするのが特徴。ただし、空中ヒット時は壁バウンド効果があり、ダウン復帰されてしまうので気を付けよう。ダウンを奪いたければ、地上ヒットから凪刃につなぐといい。一方、HS風神は相手をすり抜けて背後から攻撃する。ガードされても相手は振り向く必要があるため反撃されにくい、強力な技だ。

針・壱式は、その場から跳び上がって扇子を放つ。対応されにくく、けん制に有効だ。

無形は攻撃発生後まで無敵時間が持続し、攻撃レベル4の技から連続ヒット。ヒット時は追加入力で4種類の技を出せる。追加技は彩(S)がオススメだが、背後に相手が居るときは天(K)がいい。

花鳥風月はガード中に出せるのが強力。ダメージは小さいが、常に狙っていきたい。

基本戦術はノーマルキャラとほぼ同じだが、S風神の影響で連続技が弱く、花鳥風月のおかげで防御面が強い、といった具合。接近戦ではHS風神、中間距離では針・壱式を多めに使っていこう。連続技はなるべく無形につなぎ、ダメージを稼ぎたいところだ。

無形後の追加技は、早めに出さないと相手を落としてしまうので注意。速攻重視!!

追加EXカラー一覧　カラー4～カラー13

連続技

Ⅰ 【立ちK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ→無形～陰→ダッシュ【しゃがみP→近距離立ちS】Ⓒ→陰→ハイジャンプ【S→P→S→D】

Ⅱ ダッシュ【立ちK→近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ→S風神～凪刃Ⓡ→ダッシュ【しゃがみP→近距離立ちS】Ⓒ→陰→ハイジャンプ【S→P→S→D】

Ⅰは無形を使った魅せ技的な連続技。ダメージは無形～彩から空中連続技を決めた方が大きい。ⅡはS風神を利用した連続技。足払いを使わず、凪刃をロマキャンするのがポイント。

EXキャラ解説

ヴェノム

VENOM

ノーマルキャラのマイナーチェンジ版といえるが、コマンドで出せるスティンガーエイムには注目だ。

Text：ハメコ

必殺技	
スティンガーエイム	↓↘→+SorHS(空中可)
オブジェクトボール	↓↓+HS
カーカスライド	→↓↘+SorHS
バンキングジャック	↓↘→+K
ボール生成	↓↙←+攻撃ボタン(空中可)
デュービスカーブ	←↓↙+攻撃ボタン
マッドストラグル	空中で↓↘→+P
瞬間移動	↓↘→+P
覚醒必殺技	
ダークエンジェル	↓↙←↙↓↘→+S
レッドヘイル	↓↙←↓↙←+SorHS

ノーマルキャラとの違いは、細かだが影響の大きいものが多い。まず、→+HSはキャンセル不可能。スティンガーエイムやカーカスライドはコマンドで出せるが、これらの技や各種ボール生成はスキがやや大きい。また、マッドストラグルはノーマルキャラのS版とほぼ同じ性能だが、しゃがみガード可能になっている。

EX専用技の空中スティンガーエイムは、射出前、着地後共にスキが大きく、やや使いにくい。バンキングジャックは、出始めに無敵時間のあるサマーソルトキック。足元は攻撃発生前にやられ判定が出てしまうが、切り返しには十分使える。オブジェクトボールは、スティンガーエイムを一時的に強化する技。3回までためることができ、それに応じて2→3→6とヒット数が増える。スキは大きいが、ため自体は動作開始後すぐに成立するぞ。レッドヘイルは、押したボタンのカーカスライドに近い飛び道具を、Sは9連発、HSは4連発する技だ。

基本戦法はノーマルキャラと大差無いが、マッドストラグルでガードを崩せないので、通常投げを多用していこう。

オブジェクトボールを使うと、テンションゲージの上にためた回数が表示される。

追加EXカラー一覧　カラー4～カラー13

連続技

Ⅰ 【近距離立ちS(1～2段目)→立ちHS】Ⓒ→HSスティンガーエイムⒻ→｛ダッシュ立ちHSⒸ→HSスティンガーエイムⒻ→｝×n→ダッシュ近距離立ちS(1～2段目)Ⓒ→Sデュービスカーブ

Ⅱ 近距離立ちS(3段目)Ⓙ→【S→P→S】Ⓙ→【S→D】Ⓒ→バンキングジャック

Ⅰは、スティンガーエイムがコマンドで出せることを利用してダッシュからの通常技を単発の立ちHSにしたもの。ダメージの大きい技を繰り返し決められるため、威力はかなりのもの。

EXキャラ解説

テスタメント

TESTAMENT

HITOMIが無い代わりに念願のHSエグゼビーストが復活！　守りがより強固になっているぞ。

Text：ハメコ。

必殺技	
ファントムソウル	↓↘→+PorK
グレイブディガー	↓↙←+P(空中可)
エグゼビースト	←↙↓↘→+SorHS
ウォレント(当て身)	↓↙←+K
ウォレント(打撃)	→↓↘or←↓↙+S
ゼイネスト	↓↙←+HS(空中可)
覚醒必殺技	
ナイトメアサーキュラー	→↘↓↙←→+SorHS
マスターオブパペット	↓↘→↓↘→+HS

技性能におけるノーマルキャラとの違いは、→+Pと→+HSがフォースロマキャンできないことと、ゼイネストが画面上に一つしか設置できないこと。ゼイネストの設置場所には気を配る必要があるぞ。

HSエグゼビーストは怪物が目の前に出現し、前方に突進。発生が早く、カウンターヒット時はよろけを誘発する。動作が開始されれば必ず怪物が出るので、相い打ち狙いで使うと強力だ。なお、技の後半でフォースロマキャンが可能。

ウォレント(打撃)は、前方の最も近くに居る敵を狙い、→↓↘で奥、←↓↙で手前に瞬間移動しつつ攻撃する(敵が居なければその場で攻撃)。当て身版と違ってフォースロマキャンの受付とヒット時の特殊効果が無く、スキも若干大きい。なお、→↓↘版の後は自分の向きが変わるので注意。

Sナイトメアサーキュラーは設置系の技となっており、設置してから約5秒で自動的に発動する。設置後に別ラインへ移動しても消えないぞ。

マスターオブパペットは、決めるとエグゼビーストが2回分強化される。強化回数は4回までストック可能だ。

攻撃判定特大で対空にもなる強化版エグゼビースト。ヒット時は相手が画面外まで浮く。

追加EXカラー一覧　カラー4～カラー13

連続技

Ⅰ →+PⒸ→HSエグゼビーストⒻ→ダッシュ【立ちK→足払い】Ⓒ→ライン飛ばし攻撃Ⓒ→グレイブディガー

Ⅱ 強化版エグゼビースト→ダッシュ立ちHSⒸ→ゼイネスト→立ちHSⒸ→グレイブディガー

Ⅰは至近距離限定。HSエグゼビーストフォースロマキャン後、少しダッシュして立ちKを出そう。Ⅱは強化版エグゼビーストで浮かせての連続技。ゼイネスト後は空中連続技でもいい。

鴉事典　EX闇慈補足：乱戦時に針・壱式で手堅くけん制できるのが嬉しい。一陣・疾・彩が無い点を補おう。　EXヴェノム補足：足払いは1段技でノーマルキャラより発生が遅い。立ちHSは足払いへのガトリングが可能だ。　EXテスタメント補足：

EXキャラ解説

ディズィー

DIZZY

木の実をとる時に使ってたんですの性能が特徴的。活用して攻めのバリエーションを増やすべし！

Text：OYZ

飛び道具でけん制しつつ、それを足掛かりに攻める闘い方は変わらないが、飛び道具系の技はノーマルキャラと性能が異なる。それらの違いを知ることが、上達への近道だ。

主力となるのは、木の実をとる時に使ってたんです(以下、木の実)の即射版。上昇せず目の前から発射されるので使いやすい。一方、木の実(停滞)は停滞中にも攻撃判定があり、P(ボタンを離した時点で入力成立)で任意に発射可能。本体が同時に攻撃する形で使うほか、敵の攻撃をガードしつつ発射、という防御的な使い方も強力だ。また、空中木の実(即射)は対空の→+Pに強い。技後は着地まで動けないので、低空で出したり、フォースロマキャンするなど、使い方を工夫しよう。

最後に、よく話し相手になってくれますは、木の実と同じく飛び道具扱い。合計三つ以上は出せないので注意。また、PとKはディズィーが攻撃をくらうと消えてしまう。

必殺技	
はじめはただの明かりだったんです	↓↘→+S
ミカエルソード	↓↘→+HS
①木の実をとる時に使ってたんです(停滞)	←↓↙+S(空中可)
・木の実をとる時に使ってたんです(射出)	①後にP(空中可)
木の実をとる時に使ってたんです(即射)	←↓↙+HS(空中可)
よく話し相手になってくれます	↓↙←+攻撃ボタン
独りにしてください	空中で↓↙←+PorK
覚醒必殺技	
インペリアルレイ	→↘↓↙←→+S
ネクロ怒った場合	↙←↙↓↘→←→+P
ネクロインストール	↓↙←↓↙←+S

連続技

Ⅰ【立ちK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ ミカエルソード

Ⅱ【立ちK→足払い】Ⓒ 木の実をとる時に使ってたんです(停滞)(Ⓕ 起き攻めへ)

Ⅲ しゃがみS Ⓙ【P→S→P】Ⓙ【P→S→HS】

Ⅰは地上の基本連続技。ミカエルソードのリーチが長いので、間合いを気にせず使える。Ⅱは、EXキャラの足払いはリーチが短いことに注意。近めの間合いで狙おう。Ⅲは対空用だ。

空中木の実(即射)は、泡を割ったりフォースロマキャンから攻めたりと、使いどころが多い。

これが新技のミカエルソード。連続技の締めに重宝するほか、ジャンプ防止にも使える。

追加EXカラー一覧

※上から順にカラー4～カラー13

EXキャラ解説

スレイヤー

SLAYER

ダッシュと多彩なガトリングを手に入れたEXスレイヤー。圧倒的なラッシュで勝負を決めろ！

Text：真瑠世

必殺技は、マッパハンチから派生するD(ダンディー)コンビネーションに注目。技名が連係のものは、事前の技から連続ヒットしないものの、技名通りの攻撃判定を持つ。2段目・中段はスキが小さいぞ。

パイルバンカーは後退時の無敵時間こそ無いが、攻撃発生と同時にフォースロマキャンが可能。クロスワイズヒールは攻撃発生後まで無敵時間があり、血を吸う宇宙は決めた後に空中連続技が狙える。

覚醒必殺技はどれも暗転前につぶされやすいが、複数の敵を攻撃できる。ロイヤルハントはリーチが非常に長く、ヒット時は相手を浮かす。V字型ダンディーはノーマルキャラの直下型ダンディー↓永遠の翼という流れで攻撃する。

基本戦法は、ダッシュで接近しつつ、勢いを付けたガトリングからD(ダンディー)コンビネーションを使って相手を固めていく。接近する際はダッシュ→+K or しゃがみKが強力で、近距離では【近距離立ちS→→+P→近距離立ちS】が強いぞ。乱戦ではロイヤルハントを狙おう。

必殺技	
フェイント	→+K押しっぱなし
①マッパハンチ	↓↘→+PorK
②→D(ダンディー)コンビネーション(2段目・中段)	①中に↓↘→+P
②→D(ダンディー)コンビネーション(2段目・連係)	①中に↓↘→+S
→D(ダンディー)コンビネーション(3段目・連係)	②中に↓↘→+P
→D(ダンディー)コンビネーション(3段目・下段)	②中に↓↘→+K
→D(ダンディー)コンビネーション(3段目・中段)	②中に↓↘→+S
フットルース ジャーニー	空中で↓↙←+K
パイルバンカー	↓↙←+P
クロスワイズヒール	↓↙←+K
アンダートウ	→↘↓↙←→+P
血を吸う宇宙	密着して→↘↓↙←+HS
覚醒必殺技	
V字型ダンディー	空中で↓↙←↓↙←+S
デッド オン タイム	→↘↓↙←→+S
ロイヤルハント	↓↘→↓↘→+HS

クロスワイズヒールは切り返しに役立つ。1段目ロマキャンまでワンセットで使おう。

連続技

Ⅰ【立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS】Ⓒ Kマッパハンチ～Dコンビネーション(2段目・連係～3段目・連係)Ⓡ ダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ【K→S→K】Ⓙ【K→D】

Ⅱ 血を吸う宇宙→ダッシュ【立ちK→立ちHS】Ⓒ ロイヤルハント→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ【K→S→K】Ⓙ【K→D】

Ⅰは画面端用。画面中央ではガトリングで足払いにつなぎ、ロマキャンから空中連続技へ。Ⅱはダッシュ立ちKが難しいので、直接立ちHSでもOK。ロイヤルハント後に前へ歩くのが重要だ。

追加EXカラー一覧

※上から順にカラー4～カラー13

EXキャラ解説

イノ

I-NO

ダッシュが地上を進むので、その勢いを付けた行動が可能に！　自由に操れる抗鬱音階も面白い。

Text：ハメコ

最も特徴的なのが、ダッシュが地上を進むタイプとなったこと。動作中は姿勢が低いため、カイのスタンエッジなどさまざまな技をくぐれる。

抗鬱音階は弾が飛んでいかず、レバー入力で操作できる。ヒット数は時間と共に増加し、一定時間経過すると6ヒットの攻撃判定が発生した後、消滅する。フォースロマキャンのタイミングはノーマルキャラ同様だ。自分の近くに置きバリアとして使うのが強いぞ。

ホバージャンプはノーマルキャラのダッシュに似ているが、移動距離が決まっており、攻撃可能になるまでが若干遅い。また、通常技キャンセルから出せず、レバー入力では止まれない(フォルトレスを使えば途中で止まれる)。

諧謔homeostasisは、バック宙蹴り→衝撃波という2段技。攻撃発生後まで無敵時間が続く上、複数の敵を攻撃できるので、乱戦に巻き込まれた際に有効だ。ただし、スキはそれなりに大きい。

必殺技	
大木をさする手	←↙↓↘→+SorHS
抗鬱音階	↓↙←+P(空中可)
狂言実行	空中で↓↘→+攻撃ボタン(ため可)
ケミカル愛情(横)	→↘↓↙←→+K(空中可)
ケミカル愛情(縦)	→↘↓↙←→+S(空中可)
ホバージャンプ	←↓↙+K
覚醒必殺技	
諧謔homeostasis	→↘↓↙←→+HS
限界フォルテッシモ	空中で↓↘→↘↓↙←+S

連続技

Ⅰ ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ ライン飛ばし攻撃 Ⓙ ケミカル愛情(横)

Ⅱ (相手画面端)ダスト～ホーミングジャンプ→ケミカル愛情(縦)→立ちHS Ⓙ ケミカル愛情(横) Ⓕ 空中ダッシュD Ⓒ ケミカル愛情(横)→【立ちP→立ちK】Ⓒ ケミカル愛情(横)

Ⅱはケミカル愛情(縦)を利用した画面端限定の連続技。最初のケミカル愛情は←→↘↓↙←→+Sで出すといい。相手はきりもみ状態で落ちてくるので、さらに追撃を決めてやろう。

ホバージャンプで近付きつつ、相手の行動に合わせて弾を操作して攻めるのが有効だ。

足払いキャンセルで抗鬱音階を出した後、弾を操作して相手の向こう側に停滞させ……

追加EXカラー一覧

※上から順にカラー4～カラー13

鶏事典　**EXディズィー補足**：ノーマルキャラと違って、足払い、しゃがみHS、→+HSはフォースロマキャンができない。　**EXスレイヤー補足**：ダッシュ中はレバーを後ろに入れても止まれない。止まるにはフォルトレスを使うしかないので注意。　**EXイノ補足**：ケミカル愛情(縦)は横へのリーチが期待できないので、連続技に使おう。フォースロマキャンも可能だぞ。

EXキャラ解説

ザッパ

ZAPPA

ご利用は計画的にのおかげで、任意の悪霊を憑依させられるEXザッパ。まずは霊魂を稼ごう。

Text：パチ

最大の特徴は、悪霊のシステム。こんにちは三匹のムカデによる憑依が無く、ご利用は計画的にを使うことで、任意の悪霊を呼び出せるのだ。各悪霊がボタンに対応、それぞれ必要な霊魂を消費することで召喚できる。必要数は剣（P）2個、犬（K）1個、幽霊（S）4個、ラオウ（HS）8個だ。ご利用は計画的に後は、召喚時はすぐ動けるようになるが、霊魂が足りないとスキの大きい失敗動作を取ってしまう。

また、EXキャラは霊魂増加能力がやや低いので注意。霊魂が増える技と増加数は以下の通り。痛そう、っていうか痛いの追加攻撃／1個。近づくと逝きます／1ヒットにつき1個。そのまま帰ってこないで下さい／1個。犬攻撃（↓+S・HS同時押し）／1個。

そのほか、こんにちは三匹のムカデはどの憑依状態でも出せるので使いやすい。ラオウ憑依時は→+HSが中段になり、立ち、しゃがみHSのモーションが入れ替わっているぞ。

必殺技	
こんにちは三匹のムカデ	（無）↓↘→+P
ご利用は計画的に	↓↓+攻撃ボタン
そのまま帰ってこないで下さい	（幽）↓↘→+SorHS（空中可）
①痛そう、っていうか痛い	（剣）↓↘→+S
→追加攻撃	①中にHS
落ちといてください	（剣）→↓↘+HS
近づくと逝きます	（剣）→↘↓↙←+HS
犬攻撃	（犬）ニュートラルor←or↓or→or↑+D
→犬追加攻撃	（犬）←+D中にD
②ダークネスアンセム	（ラ）↓↘→+S
→追加攻撃	②中にP
ラストエドガイ	（ラ）↓↙←+S
覚醒必殺技	
産まれる!!	→↘↓↙←→+HS
ナックルカイザー	（ラ）→↘↓↙←→+S

※（無）＝憑依無し　（幽）＝幽霊憑依中　（剣）＝剣憑依中　（犬）＝犬憑依中　（ラ）＝ラオウ憑依中

追加EXカラー一覧

上から順にカラー4～カラー13

ラオウのしゃがみHSはモーションが変わっており、リーチの長い下段攻撃に。強力だ。

ナックルカイザーは連続技に使うほか、リーチが長いので敵のスキを狙うのにも役立つ。

連続技

Ⅰ（ラオウ憑依時）→+HS→ナックルカイザー→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ ラストエドガイ

Ⅱ（幽霊憑依時）【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ HS ご利用は計画的に（ラオウ召還）→ラストエドガイ

Ⅰは中段の→+HSからヒット確認しつつ、キャンセルせずにナックルカイザーへつなぐ連続技。Ⅱはキャンセルでご利用は計画的にを出した後、素早くラストエドガイを出そう。

EXキャラ解説

ブリジット

BRIDGET

通常技は弱体化しているが、YOYO技がすべて空中でも使用可能。投げ系の覚醒必殺技にも注目。

Text：OYZ

通常技はノーマルキャラに比べるとやや劣る。特に、しゃがみSとジャンプ↓+Sがジャンプキャンセルできないことと、→+Sのスキが大きいことは覚えておこう。

YOYO関連の技は、ロジャーラッシュとジャッグドロジャーが、攻撃方法とヒット効果以外、入れ替わったような性能に。ロジャーラッシュは最大3ヒットで、移動速度は遅め。ロジャーが無敵でブリジットが攻撃を受けても消えないため強力だが、本体の硬直時間が長いのが難点。一方、ジャッグドロジャーは最大5ヒット技で移動速度が速く、ロジャーまたはブリジットが攻撃を受けると消滅。スキが小さいので、こちらが主力になりそうだ。なお、前述の二つを含め、YOYO関連の技はすべて空中でも出せる。

覚醒必殺技は、コマンド投げのメンテナンス中の喜劇に注目。投げ判定の発生は若干遅いが、画面暗転後にジャンプで回避されることは無い。

必殺技	
YOYO配置	HS（空中可）
YOYO引き戻し	YOYO配置後にHS（空中可）
ロジャーラッシュ	YOYO配置後に↓↘→+HS（空中可）
ジャッグドロジャー	YOYO配置後に↓↙←+HS（空中可）
ロジャーハグ	YOYO配置後に→↓↘+HS（空中可）
ローリング移動	YOYO配置後に↓↙←+K（空中可）
①キックスタート マイ ハート	↓↘→+K
→停止	①中にP
→発射	①中にK
覚醒必殺技	
ループ ザ ループ	→↘↓↙←→+S
メンテナンス中の喜劇	密着して←↙↓↘→←↙↓↘→+S
俺とキルマシーン	YOYO配置後に→↘↓↙←→+HS（空中可）

追加EXカラー一覧

上から順にカラー4～カラー13

連続技

Ⅰ【立ちK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ ライン飛ばし攻撃 Ⓙ【P→S→↓+S】

Ⅱ メンテナンス中の喜劇→→+S Ⓙ【S→↓+S】

Ⅲ【→+P→→+S】Ⓙ【S→↓+S】

Ⅰは、足払いが攻撃レベル1の技からつながらない点に注意。Ⅲは対空用だが、→+Pの発生が遅く上方向に弱いのが難点。空中技は、数を増やしても威力は大差無いため、これが安定。

メンテナンス中の喜劇でガードを崩す。自分なりに仕掛けるパターンを作ってみよう。

YOYO関連の必殺技は、すべて空中でも使える。豊富な空中行動で戦術の幅を広げよう。

解　ガードキャンセルライン移動を覚えましょう！

中段と下段の両方を防げるフォルトレスは便利ですが、テンションゲージの消費が激しく、挟み込まれた状態から抜け出すこともできません。そこで、ガードキャンセルライン移動の出番です。テンションゲージ25％で確実に別ラインへ逃げられるので、最も安全かつ効率のいい回避手段といえるでしょう。しかし、ここで気を抜いてはいけません。別のラインに逃げたら、すぐにダッシュなりジャンプなりで、安全な位置まで退避しましょう。

なお、1対1ならフォルトレスで間合いを離せるので、起き上がりなどに活用するといいですよ。

前後から攻撃を仕掛けられ、防御が困難に……。そんな状況なら！

ガードキャンセルライン移動。安全に別ラインへ逃げられます。

気を抜かず、すぐに安全な位置まで移動することも重要です。

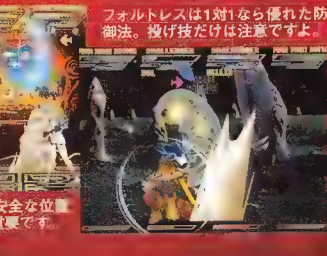
フォルトレスは1対1なら優れた防御法。投げ技だけは注意ですよ。

悩　やっぱり囲まれると何もできません――

複数の敵に挟まれたときは、しっかりフォルトレスをしているんですが、状況が好転せず、すぐにテンションゲージが尽きてしまいます。結局、中段＆下段でガードを揺さぶられ、気が付けば大惨事に――。先生！　どうしたらいいんでしょうか？

今月は縮小版となってしまいましたが、まだまだ悩みは尽きぬはず。どんなサイズでも子羊達を救っていきますよっ。

伝道：eb！暗黒医師協会

鴉事典　[illegible]

至高のオンライン対戦麻雀に待望の続編が登場!

目指せ優勝！ 全国オンライントーナメント

リアルタイムトーナメントは緊張感抜群。全国の強者や、プロCPUとの対戦を勝ち抜け！

新たに加わった注目新モード、全国オンライントーナメントでは、16人が四人ずつのブロックに分かれてスタートする。各ブロックでの2位(計八人)までが2回戦へ進出し、2回戦も2位まで(計四人)のプレイヤーが決勝戦へ進める。1、2回戦と決勝ではルールが異なるので注意。対局相手は、全国のプレイヤーはもちろんプロCPUも参戦するので、スリリングな対局ができるはずだ。トーナメントの頂点へ立て!

新要素盛りだくさん！ 個人情報もより詳細に!!

細分化されて、対局傾向が明確に表示されるようになった戦績画面。これで自分の反省点もすぐに分かるはずだ！

総勢36名となったプロCPUが挑戦者を迎え撃つ！　プロとの対戦成績も、戦績画面に詳しく表示されるぞ。

新モードの全国オンライントーナメントや、新たなプロCPUなど、数々の新要素をつめこんだ本作。しかしそれで複雑化したわけではなく、個人情報画面が一新され、システムはさらに分かりやすくなった。より細かく、それでいて見やすくなった情報画面を使い、対局へ活かそう!

『麻雀格闘倶楽部3』に向けて、イベントも過熱中!

去る2月5日、アミューズメントエース津田沼にて、プロ雀士三名を招いた直接対局イベントが開催された！　『3』発売前からファンの麻雀熱に火を付けてくれたぞ！

上から二階堂瑠美プロ、小島武夫プロ、二階堂亜樹プロの御三方。その洗練された打ち方に、周囲から何度も感嘆の声が上がる！

プロの対局を映す特設モニターに、熱い視線が集まる。さらにトークショーは、麻雀の極意や連盟結成秘話などで大いに沸いた！

麻雀格闘倶楽部3
MAH-JONG FIGHT CLUB 3 ™

現在大人気稼働中の麻雀格闘倶楽部シリーズに、期待の最新作が登場！　より遊びやすく、より楽しくなった、対戦麻雀の究極型を体験せよ!!

麻雀格闘倶楽部3
- ■メーカー：コナミ/コナミマーケティング
- ■ジャンル：オンライン対戦麻雀
- ■操作方法：タッチパネル
- ■発売日：2004年3月発売予定
- ■使用基板：—

TEXT:カイゼルちくわ

注目の新システム！ クラブシステム!!

今回から導入された「クラブシステム」は、店内No.1雀士を目指し、さらには店舗同士の順位を競い合う画期的なもの！　自らが店内No.1雀士を目指すのはもちろん、所属した店舗が「本部」「全国総本部」になるには、店舗のプレイヤーが一丸となって臨む必要があるのだ!!

クラブシステムで店舗に称号が!?

店内No.1雀士を目指せ！

自分の所属する店舗を登録し、店内のプレーヤーと戦績を競い合い店内No.1雀士を目指していく。また、店内で上位10人の戦績がその店舗の戦績になるぞ。

都道府県No.1の店舗には「本部」に認定!

各店舗の戦績により、各都道府県で最も戦績が良い店舗が「本部」となるぞ。その後、全都道府県で1位だった店舗には――。

全国No.1の店舗には「全国総本部」の称号が!

注意 エントリーカードは要更新!

『麻雀格闘倶楽部2』で使用していたカードは、そのまま『3』で使用することはできないが、新たに『3』用のカードを購入し、『2』のカードからデータを引き継ぐことができるぞ。ただし『3』のカードは『2』では使えないので、要注意!!

ムックもよろしく！

THE KING OF FIGHTERS 2003

©SNK PLAYMORE

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：

今月は強キャラ対策で「もう一方の頂点」大門を攻略するほか、知っておくと絶対役に立つシステム系情報を掲載。これは必見だぞ!!

エンターブレインムック
アルカディアエクストラVol.14
THE KING OF FIGHTERS 2003
-FLAME OF NOVA-
■価　格：￥1,580＋税
■発売日：2月27日（発売中）
■付　録：DVD

新章突入、新システム導入でヒートアップする「KOF 2003」を、今年もアルカディアがムック化。今回の目玉は付録DVDだ！　新システムや連続技紹介をはじめ、前回闘劇覇者"大御所"など有名プレイヤーによる対戦映像も収録!!

満を持して完成！
新たなKOFを、本とDVDで味わい尽くせ!!

※記事中のコマンド類は、一部例外を除いてキャラクターが右を向いているときのものです

Impression
過去のKOFシリーズから変わった点が多い本作。今までシリーズをやってない人でも、とっつきやすいと思うのでオススメですよ！

ラスボス登場!! 今回は途中の分岐がカギだ！

ラスボス分岐条件

ラストステージは、途中のKUSANAGI戦で分岐する。超必殺技orリーダー超必殺技（交代攻撃でも可）でフィニッシュすればムカイに、それ以外のフィニッシュだとアーデルハイドがラスボスとなるぞ。

本作における真のラスボスは、その怪異な見た目と独特な格闘術を使うムカイ。石や石柱を操ったり、プレイヤーを石化させるなど、人間とは思えないような技攻を繰り出してくる。一体、ムカイとはどんな存在なのか……!?

ムカイ

MUKAI

死界（しかい）

石化させる光で画面全体を覆う攻撃。遠くに居てもお構い無しでくらってしまう、厄介な技だ。

地衝（ちしょう）

地面を踏み付け、そこに石柱が落ちてくる。脚の振り下ろしに攻撃判定は無く、石柱部分だけ。

格闘スタイル	独自の格闘術＋石化能力
誕生日	不明
身長	231cm
体重	188kg
血液型	O型
趣味	新たな技や戦術を編み出す事
大切なもの	闘争本能
好きな食べ物	うまいもの
嫌いなもの	虚弱、まずいもの
得意スポーツ	格闘
その他すべて不明	

G・ワンド

手からバリヤーを作り出す技。めったに出してこないが、技後にスキがあるので反撃しよう。

アーデルハイド

ADELHEID

格闘スタイル	あらゆる格闘技をマスターした総合格闘術
誕生日	2月15日
身長	189cm
体重	74kg
血液型	O型
その他すべて不明	

「KOF」プレイヤーなら、だれもが知っている「あの男」の面影を持ったアーデルハイド。対戦ステージとなる飛行空母「スカイノア」の主で、「あの男」を思わせる必殺技を使ってくる。果たしてその関係は、今後明らかにされていくのか？

G・スクラーゲン

突進から相手をつかみ、画面端まで引きずってからたたき付ける技。たたき付けた後は、お約束（？）のドクロ付きオーラが出現するぞ。

ボスキャラワンポイント攻略

適当にやるだけでは勝ち目が薄いムカイに対して、有効なパターンを紹介しよう。

●打撃重ねパターン
突進系の必殺技を、ボスの起き上がりに重ねるパターン。起き上がり不能な技ならどこからでも可能だが、受け身が取れる技は、ボスキャラは高確率で受け身を取るため、画面端に追い詰めないと安定しない。

●投げ重ねパターン
ボスの起き上がりに、投げを重ねるパターン。起き上がりに投げを狙うだけで決め続けることが可能だが、ムカイに対しては、持続のある投げの持続部分を重ねないと、逆に投げられてしまうこともあるので注意。

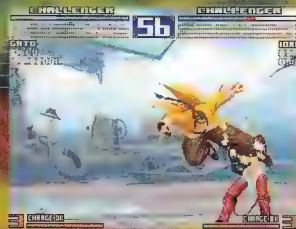
チームごとの有効パターンを持つキャラ

主人公チーム：デュオロン	しゃがみB×2→捨己従竜（3段目）→飛毛脚→ジャンプB→ジャンプD→重ね推手鳳脚歩
餓狼チーム：テリー、ジョー	弱バーンナックル重ね（テリー：画面端）、弱スラッシュキック重ね（ジョー：画面端）
極限流チーム：全員	弱雷神剣重ね（リョウ）、飛燕旋風脚（ロバート）、百烈びんた重ね（ユリ：画面端）
韓国チーム：チャン、ジョン	弱鉄球大撲殺重ね（チャン）、強満月斬（ジョン）
怒チーム：クラーク	マウントタックル重ね→リバースD.D.T→フラッシングエルボー以下繰り返し
アウトローチーム：山崎	強蛇使い重ね／強裁きのヒ首重ね
女性格闘家チーム：舞、キング	紅鶴の舞重ね（舞）、強トルネードキック重ね（キング：画面端）
紅丸チーム：真吾、大門	琴月 未完成重ね（真吾）、超大外刈り（大門）
女子高生チーム：アテナ、麗子	サイコソード重ね（アテナ：画面端）、突き落とし重ね（麗子）
K'チーム：K'、マキシマ	強ミニッツスパイク重ね（K'：画面端）、マキシマ・スクランブル重ね（マキシマ）
三種の神器チーム：庵	琴月 陰重ね
KUSANAGI	強闇車重ね（画面端）

KOF事典 2003

システムを味方に付ければ戦力UP!

SYSTEM 気になる現象徹底解析

キャラを深く知ることも大事だが、システムを深く知るということも非常に重要だ。そこで今回は、実戦的なシステムネタを集中して紹介しよう。

Text：極限堂

ジャンプを極める!!

連続ジャンプモード!?

普段ジャンプから再度ジャンプをしようとすると、着地後に一瞬間を置いてから再度ジャンプをするのだが、ジャンプ（攻撃）からジャンプ（攻撃）にスムーズに移行できたという経験は無いだろうか？ダッシュ中には前方中ジャンプor大ジャンプしかできないが、このどちらかでジャンプした着地後、タイミングよくさらに前方ジャンプすると、跳ぶまでの動作が非常に短くなるのだ。ただしこの場合は、小ジャンプを入力しても中ジャンプになってしまうし、ノーマルジャンプは大ジャンプに化けてしまう点に注意。

この現象を利用すればジャンプ攻撃のラッシュが得意なキャラの攻めが、より強力になることと間違い無し！

ダッシュからジャンプ攻撃をガードさせた後は、ジャンプラッシュに持ち込むチャンス！

着地後に中ジャンプして（レバーは一瞬◆方向に入れるだけでOK）、攻め立てよう。

謎のスーパージャンプ!?

ダッシュ入力直後に垂直ジャンプ攻撃を入力すると、一部のキャラが見たことも無い軌道でジャンプ攻撃を仕掛けられることが分かった。

このジャンプ攻撃ができるのは牙刀（ジャンプB、ジャンプCのみ）、キム、チャン、レオナ、マリー、ウィップ、まりん、ちづるの8キャラ。

とにかくジャンプの軌道が面白いので、一度は自分の目で確かめてもらいたい。

特にレオナは、ジャンプ攻撃をDボタンで出せば、中間距離からの中段攻撃になるので、戦力として使えるぞ。

いきなりの中段攻撃！　これをガードするのは困難だろう。

Vスラッシャーまで連続技にできる！　しかし、コマンド入力が難し過ぎるのが難点か。

レオナは実戦的な使い方ができる。しゃがみBの先端が届くぐらいの距離からでも……

ガードキャンセルを極める!!

押しっぱなしガードキャンセル

ガードキャンセルの入力は、攻撃をガードした瞬間にタイミングよくボタンを同時押しする……という先入観を持っていないだろうか？　実は、あらかじめボタンを同時押しっぱなしにしておいても、ガードキャンセルはできるぞ。

起き上がりに攻められた際に、ガードキャンセルC＋Dで相手を吹き飛ばそうとしたら、攻撃タイミングをずらされて通常文代になってしまう状況は意外に多い。こんなときはダウン中からボタンを同時押ししておき、後はガードに専念すればOKだ！

あとはガードに専念すれば、ガードキャンセルC＋Dが発動してくれるぞ。

もちろんAB同時押しならガードキャンセル後転も可能だ。これは使うしかない！

ガードキャンセル攻撃で間合いを離したい！　という場合はC＋Dを押しっぱなしにしよう。

ガードキャンセルC＋Dをガードする

ガードキャンセルC＋Dは、攻めを回避する目的で、攻めの起点となるジャンプ攻撃に対して使われることは多い。そこで、ジャンプ攻撃にガードキャンセルC＋Dをされた場合に、それをガードして逆に反撃を決めてしまおう。

具体的にどうすればガードできるかを説明しよう。まずはジャンプ攻撃をできるだけ低い打点で当てること。こうすれば素早く着地できるので、ガードが間に合いやすくなる。

そしてもっと重要なのが、立ちガードをするということ。しゃがみガードをしようとすると、ガードに移行するまでの、一瞬の無防備な時間（前号記事参照）に攻撃をくらってしまうことが多い。必ず立ちガードをしよう。

ジャンプ攻撃を低めに当てて、着地後は立ちガードをするようにしよう。

驚くほどガードキャンセルC＋Dをガードできる確率が上がる。その後の反撃は確実に！

知識を極める!!

回転の先行入力

緊急回避は、若干早めにボタンを押しても行動可能になると同時に出るので、リバーサルで出すのが容易になっている。起き攻めを仕掛けられたときなどは、失敗しにくい後転が安定行動となるぞ。

中・下段の二択も恐くない。リバーサル緊急回避ならば簡単に出せる。

ジャンプ仕込まれ!?

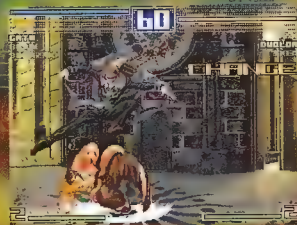
ジャンプを入力した瞬間、空中に浮くまでは一瞬時間がかかる。この一瞬の時間、空中に浮く直前に攻撃をくらうと、その後キャラが行動可能になった瞬間に勝手にジャンプしてしまう。過去を振り返ってみれば経験があるのでは!?　注意しても防げないが……。

ジャンプが仕込まれたときは、打撃が空中くらいになるのが救いだ。

KOF事典2003

実戦で必ず役に立つこの知識

SYSTEM 交代攻撃の詳細

Text：真瑠世

文代攻撃を出すときor出されたとき、その状況から的確な判断ができるかどうかで一気に勝負が決まることも。知識を実戦で役立てられれば、勝率アップは間違い無いだろう。

交代攻撃と割り込みの関係

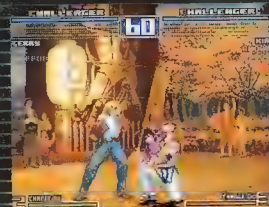
遅いがゆえの利点

交代攻撃の攻撃発生が遅いキャラは交代攻撃の無敵時間が長い上に、ガードされたときにも強力なことが判明した。というのは、交代攻撃から出現攻撃までの間隔が、攻撃発生が早い交代攻撃をガードされたときよりも短いため。つまり、攻撃発生の遅い交代攻撃は、ガードされやすい分、割り込まれにくいわけ。状況によっては連続ガードになることもあるので覚えておこう（下の表のジャンプで回避できない交代攻撃は攻撃発生が遅い部類になる）。

なお、ガードさせた後に相手がジャンプできない部類の牙刀、大門、まりんは、攻撃発生が比較的早いので優秀な交代攻撃といえる。

特徴的な性質

テリー、ユリ、庵、ウィップちづるの交代攻撃は、ガードされると出現攻撃を後方ジャンプで避けられやすい（空中ヒットにならない）。よってグリフォンなど出現攻撃の位置が高いキャラか、もしくは出現攻撃の発生が早いキャラへと交代したいところ。

アテナと庵の交代攻撃は、暗転後にガード入力をしてもガードが間に合わない。

テリーの交代攻撃は、ガードされると出現攻撃がジャンプで避けられてしまう。

出現攻撃の注意点

交代攻撃ヒット時に出現攻撃で相手の背後へ回るキャラは（表参照）、交代攻撃がガードされた場合は背後へ回れないので注意。相手の背中側から交代攻撃をヒットさせた場合も、相手の裏へ回ることは無いので覚えておこう。

また、交代攻撃がしゃがみ状態の相手にヒットした場合出現攻撃後に連続技で小ジャンプ攻撃を入れようとすると、相手を跳び越えてしまう。小ジャンプが高いキャラは、地上連続技でガマンしよう。

ヒット時は背後へ、ガード時は正面に出てくる山崎の交代攻撃。しっかり確認しよう。

しゃがみヒット時に小ジャンプから連続技を狙うと、相手を跳び越してしまうことも!!

出現攻撃を迎撃

交代攻撃をガードした場合出現攻撃に反撃できれば自分のターンになるので、できるだけ反撃を狙いたい。では、反撃はどんな技が適切か？

出現攻撃に反撃できる技は、基本的には弱攻撃から連続ヒットする無敵技（上半身無敵の技も有効）になる。

ただし、攻撃発生が極端に早いと出現攻撃を引き付ける必要があり、これが難しいので注意。有効な技が無いときは、攻撃発生の早い交代攻撃なら相打ちを狙えるので覚えておこう。また、ラルフのスーパーアルゼンチンバックブリーカーなど、反撃にはならないが有効な技もあるぞ。

もう一つのポイントは、ヒット時に背後へ回る出現攻撃。これは攻撃位置が高いことが多く、反撃技を出した場合に背後へ着地されやすいのだ（表は迎撃しにくい出現攻撃へ反撃になる技を掲載）。

キムの秘伝鳳凰脚は、引き付けないと相打ちになってしまう。早過ぎるのも困りもの。

反撃にはならないが、決まりやすいラルフのスーパーアルゼンチンバックブリーカー。

交代関連各種性能表

キャラ名	出現攻撃時（※1）	交代攻撃ガード性能（※2）	交代攻撃（裏落ち）への迎撃技（※3）
アッシュ	正面	×	ブリュヴィオーズ
デュオロン	裏	-	無し
シェン	正面	×	無し
テリー	正面	×	パワーゲイザー（相打ち）
ジョー	正面	○	無し
グリフォンマスク	裏	×	リーダー版ビッグフォールグリフォン
リョウ	正面	×	虎咆、天地覇煌拳
ロバート	正面	-	弱龍斬翔（相打ち）
ユリ	正面	×	飛燕鳳凰脚
キム	正面	×	無し
チャン	正面	○	鉄球大圧殺
ジョン	正面	×	[illegible]
レオナ	正面	○	なし
ラルフ	正面	・	なし
クラーク	正面	○	弱フランケンシュタイナー
牙刀	正面	[illegible]	[illegible]
ビリー	裏	×	なし
山崎	裏	[illegible]	[illegible]
キング	正面	×	サイレントスラッシュ
舞	正面	×	弱陽炎の舞（相打ち）、リーダー版超必殺忍蜂
マリー	正面	×	M・リバースフェイスロック
紅丸	正面	×	なし
真吾	正面	×	無し
大門	正面	○	冥土落とし
アテナ	裏	×	シャイニングクリスタルビット
雛子	裏	×	無し
まりん	正面	×	カゲロウ（相打ち）
K'	正面	×	ヘブンズドライブ
マキシマ	正面	・	無し
ウィップ	正面	×	ソニック・スローター（強&リーダー版）
京	正面	-	[illegible]
庵	正面	×	なし
ちづる	正面	×	強天神の理、三神技之参
KUSANAGI	正面	×	リーダー版大蛇薙

※1 出現攻撃時：そのキャラが出現攻撃で出てきてヒットした場合の、相手との位置関係
※2 交代攻撃ガード性能：そのキャラの交代攻撃をガードさせた場合、出現攻撃をジャンプで避けようとして空中ヒットになるか（×）、地上ヒットになるか（○）
※3 交代攻撃（裏落ち）への迎撃技：平均的な交代攻撃性能のキャラからデュオロンへ交代した場合の、デュオロンの出現攻撃に対して反撃として確定する技

KOF事典2003

デュオロン

DUO LON

デュオロンをさらに強くするための、三つの戦術を紹介。攻撃のバリエーションを増やして、対戦相手に差を付けよう！

飛毛脚後の連続技

飛毛脚で相手の裏に回り込んで、その場からしゃがみB始動の連続技を入れた場合は、交代攻撃のつながる死両撥生斤を決めることができない。そのため、多くの人は捨己従竜→怨閉竜身把→弱幻無脚・外牙を決めているが、弱幻無脚・外牙で相手を手前に引き寄せないことが多く、その場合は追撃ができないため、連続技が安くなってしまう。

そこでおすすめしたいのが、飛毛脚で裏に回った後にしゃがみB→捨己従竜→怨閉竜身把→◆+D・D。この連続技を決めた後は受け身不能のダウンを奪えるので、飛毛脚で近付いて起き攻めができるし、ダメージも弱幻無脚・外牙から追撃ができなかった場合より大きい。ガードされても◆+Dで止めればスキが小さいので、安定度が高いぞ。

飛毛脚で裏に回ると、この位置に出現。本文で書いた連続技が活きてくるぞ。

起き攻めに通常投げを使う

相手の起き上がりを攻める際、通常投げを使ってみよう。打撃とコマンド投げの二択が強力なので、相手はその二つに気を使うことが多く、通常投げが意外と外されにくい。

通常投げを狙った際に相手がジャンプを入力していれば、打撃が空中ヒットする。ここで、通常投げと一緒に飛毛脚のコマンドを入れ込んでおき、着地攻めの準備もしよう。もちろん、通常投げが成立した場合には、飛毛脚は出ない。たとえ投げ抜けされた場合でも、しゃがみAがギリギリ届く（しゃがみBは届かない）という絶妙な間合いになるので、攻めが継続しやすい。

いつもと違った選択肢となる通常投げで、起き攻めを仕掛けてみよう。

投げが成立した場合は再度起き攻めが可能なので、たまに使うといいだろう。

止め怨閉竜身把を使う

怨閉竜身把を使った面白い連係がある。近距離より一歩離れた間合いから捨己従竜→怨閉竜身把をガードさせると、微妙に距離が離れるのでお互い手を出しづらい状況になる。

この場面で、強気に再度捨己従竜→怨閉竜身把を出すという連係を繰り返そう。相手の割り込み技がよほど発生が早いものでない限り、割り込まれる心配をせず使っていける。これでヒット確認ができたら、怨閉竜身把から◆+D・Dにつなげてダウンを奪い、起き攻めに移行しよう。

この連係、どちらの必殺技も飛毛脚でキャンセルが可能で、特に捨己従竜〜飛毛脚だと奇襲効果が高いぞ。

怨閉竜身把で止めると写真のような距離になるので、ここから再度捨己従竜を出そう。

相手のしゃがみDなどが出る前に捨己従竜がヒットすることが多いぞ。強力な連係だ。

四条 雛子

HINAKO SHIJO

気絶させやすい雛子だから、気絶を意識するのが重要。次にどの攻撃を当てればいいかを考えれば、あっというまに昇天させられるぞ。

Dを使った気絶戦法

気絶値の高い強攻撃は、短い時間に約7〜8回ヒットさせれば相手を気絶させられる。

そして雛子は各通常技の気絶値が高めに設定されている上に、多段ヒットするジャンプDは1ヒットで強攻撃1発分の気絶値を持っているのだ。左の表は主要技と気絶値の目安で、これを踏まえて連続技や連係を見てみよう。

まずは中ジャンプD→しゃがみD（キャンセル）→◆+A（2段目キャンセル）→突き落としの基本連続技。これは強攻撃が2発分+1発分+2発分で、合計すると強攻撃5発分の気絶値を持っている。起き攻めで強攻撃2〜3発分の気絶値を稼げば、見事気絶成功というわけ。

主要技の気絶値の目安

強3発分	小ジャンプD
強2発分	中ジャンプD
	◆+A（2段目キャンセル）→突き落とし
強1発分	しゃがみD
	ジャンプC

また、かぶり寄りの存在がかなり大きい。かぶり寄りが当たれば、しゃがみDからの連続技で強攻撃3発分の気絶値を稼ぐことができる。立ち状態の相手にかぶり寄りがヒットしたときは、小ジャンプD→しゃがみAとつなげられるので、強攻撃5発分の気絶値を稼げるわけだ。

これが分かれば、後は連続技と連係を使い分けるだけ。例えば、中ジャンプD→しゃがみD（キャンセル）→◆+A（2段目キャンセル）→かぶり寄り→しゃがみDからの連続技から、起き攻めで昇りジャンプCなどだ。

最後に、出現攻撃で雛子を出せば小ジャンプD→しゃがみDとつなげられることを忘れてはいけない。何と強攻撃6発分の気絶値を稼げるぞ!!

「今、強攻撃を何発分当てているか？」それを数えつつ戦えば気絶はすぐそこだ。

気絶連続技を極めます

最後に、1回で気絶させる強力な連続技を紹介しよう。

●牙刀&雛子：ジャンプD→風牙〜弓牙→交代攻撃→小ジャンプD→しゃがみD（キャンセル）→◆+A（2段目キャンセル）→突き落とし

●ラルフ&雛子：ジャンプC→しゃがみC→交代攻撃→小ジャンプD→しゃがみD（キャンセル）→◆+A（2段目キャンセル）→突き落とし

●雛子&山崎：かぶり寄り→突き放し→小ジャンプD→交代攻撃→小ジャンプD→近距離立ちC（キャンセル）→裁きの匕首

この三つの連続技は、どれも相手が立ち状態のときに決まるもの。雛子へ交代する二つの連続技はどちらも立ち状態の確認ができるので、実戦でかなり役立つはずだ。

最後にソ〜レ！　気絶させたらやりたい放題、かぶり寄っちゃいましょう!!

そして雛子様登場！　小ジャンプDで、早くも5発分の気絶値をゲットですぅ。

牙刀がジャンプDから連続技を決めて交代攻撃！　ここで強攻撃2発分程度の気絶値。

KOF事典 2003

グリフォンマスク

THE GRIFFON

Text：真理世

前回に引き続き、局地的なネタと実用的なネタをいくつかお届けしよう。これを使って、相手を鳥の世界に引きずり込もう。

フォールマジック

グリフォールに関するネタを二つ紹介しよう。

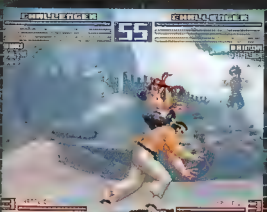
まず一つは通常投げ→グリフォールについて。通常投げを決めたとき、即座にグリフォールを決めると、相手を投げる前にフォールに行ってノーダメージになってしまう。相手はこのとき無敵状態でダウンするが、ダイダロスアタックでなら追撃可能だ。

もう一つはヘラクレスルー後の追撃。追撃には弱ポセイドンウェイブorしゃがみD→グリフォール（空中ヒット）がオススメ。どちらも威力が非常に高いので、起き攻めに使おう。しゃがみDが空中ヒットしたときのみ、グリフォールが確定するので忘れずに決めること。

これが高速グリフォール。ダイダロスアタックでしか追撃できないのが難点？

クチバシとビッグフォールを極める

●＋AB同時押しは、空中の相手にヒットさせた場合に一定時間追撃判定が残っている。画面端で当てた場合はジャンプAなどで追撃でき、間合いがピッタリならしゃがみCでも追撃できるぞ。

リーダー版のビッグフォールグリフォンは攻撃発生がかなり遅いが、そのおかげで相手の出現攻撃に合わせることができる。また、投げ抜けされたときは超必殺技版、リーダー版ともに間合い内なので非常に決めやすいことを覚えておこう。これを利用すると、画面端でD投げ→投げ抜け用にビッグフォールを即座に入力→通常投げ成功時はグリフォール入力、という一連の動作で強力な攻めが可能だ。

投げ抜け後の間合いはビッグフォールグリフォンの間合い。どん欲に狙おう。

ユリ・サカザキ

YURI SAKAZAKI

Text：INO

通常技や基本連続技を見直して、確実な勝利をつかもう！　でも小ネタも大事っち☆

基本からおさらいっち☆

基本となる連続技は主にしゃがみBからの●＋B燕キャンセル飛燕鳳凰脚だが、相手が大技を空振ったときや相手のコマンド投げを読んだなら、より大きい反撃を入れたい。

ダウンを奪われたときなど、相手の打撃と投げが完全二択になる状況で投げを読んだ場合は、勇気を出して垂直小ジャンプで投げをスカそう。その後は、強攻撃（キャンセル）→●＋Dキャンセル強空牙（各種追い打ち）を入れよう。

追い打ちは飛燕鳳凰脚が望ましいが、パワーストックを使えない状況では、裏空牙や弱空牙が安定する。控えキャラとパワーストック状況次第で、交代攻撃からの高威力連続技に替えてもいい。

相手の攻めにきっちりリスクを与えて、読み合いの材料にしていこう。

小ネタ＆トリビアっち☆

攻めにおける最大の狙いは、何といっても空中で●＋Bだろう。百烈びんたの威力が強攻撃に満たない上、正面から攻めると交代攻撃による手痛い反撃を受けるからだ。空中で●＋Bヒット後は発生の早いしゃがみCからの連続技へ。

空中で●＋Bを使う際、相手を飛び越えて着地後すぐ交代攻撃を出すと、ユリが元居た方向から仲間が飛んでくる。初見ではガードが困難で、大ダメージを狙える。いつもの対戦相手を困らせてみよう！

振り向きモーションの前に相手の居る方向に向かって交代攻撃のコマンドを入れると……

出現攻撃が予想外の方向から襲ってくるぞ。これで負けた相手は目も当てられない!?

ラルフ

RALF JONES

Text：キセベツ

立ち回りにやや不安があるものの、ダウンを奪えば勝機はある！　一見使いにくそうな技も、使いこなせば光が見えてくる!?

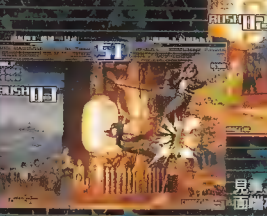
起き攻めで勝て！

一見、使い勝手の悪そうなスーパーアルゼンチンバックブリーカーだが、起き攻めではその真価を発揮する。

相手の起き上がりに投げ発生部分を重ねるのと、しゃがみCで二択が成立するのだ。技を重ねるのはなるべく投げ間合いギリギリが望ましい。

一度ダウンを奪ったら、一気にKOするくらいの気持ちで攻めよう。また、しゃがみCヒット時には、アンブロックor交代攻撃につなげることを忘れずに。

しゃがみCはキャンセル可能時間が長いので……

アンブロックが間に合う。キャンセル交代攻撃も可能。

アンブロックからラルフキック

アンブロックからラルフキックが出せることはご存知だろうか？　知っていても難度が高いため、実際にどこで入力すればいいか分かっていない人も少なくないだろう。ということで、出し方を紹介。

まず、キャンセル版アンブロックからしかラルフキックは出せない。ラルフキックの入力はコマンド通りなのだが、受付時間が1フレームしかない。そのタイミングは、アンブリックのヒットマークが消えた瞬間となっている。

この次のフレームでボタンを押せば……

見事、ラルフキックが出る。画面端なら追撃も忘れずに。

大門五郎

D投げで始末した後は一気に勝負をかけるチャンス。少しダッシュして中ジャンプC……、

大門が画面端に落ってヒット。近距離立ちCからリーダー版地獄極楽落としで7割ゲットだ！

コマンド完成直後につかみ判定が発生するコマンド投げを持つ相手だと、逆二択が気になる。

それでも超大外刈りなら無視してキャッチ。その後は起き攻めできるので、使うべし。

GORO DAIMON

Text：ラオウ

天地返し後など、受け身不能なダウンからの起き攻めが凶悪な大門。今月は、一気に勝負が決まる可能性がある強力な小ネタを紹介。超大外刈りの隠された能力には注目だ。

D投げ

リスクが低く、投げ失敗時に出る通常技もジャンプに強いという優秀なD投げ。相手を前方に投げるので、画面端に追い詰めた際は起き攻めを継続できる点も長所だ。

ここで注目したいのはダウンを奪った際、相手の頭がこちら側を向いている点。この技で仕留めた際に画面端であれば、出現する次の相手に強力な攻めを展開できるぞ。

やり方は簡単。出現する相手に中ジャンプCを仕掛けるだけ。これで裏回りになるぞ。

超大外刈りの隠された性能

あまりにも強力な天地返しの前に、いまひとつ目立たなかった超大外刈り。しかし、ここにきてその隠された能力が明らかになった。それは何と、「技の発生中は通常投げおよびコマンド投げをくらわない」というもの。

この性能を考慮すると、超大外刈りは起き攻めでその真価を発揮する。早めに重ねることでジャンプ以外の行動をほぼ無効化し、さらに技後のスキは天地返しに比べると小さいため、リスクが低い。

マキシマ

マキシマリフトはめくりジャンプCから遅らせて出すなどして決めよう。

決めた後は起き攻めチャンス。打撃に行く際は読みを信じた決め打ちでいきたい。

相打ち後は、浮きの頂点付近で出すのが基本。高さによって微調整が必要。

他にもK'のヘブンストライプガード後などが狙い目。続きはページ下の欄外で。

多くの状況で成功を見込める選択肢が、交代攻撃とジャンプ攻撃相打ちからの連続技。

MAXIMA

Text：ラオウ

マキシマ・リベンジャーを絡めた起き攻めは悪くない。読み勝った際のリターンを追求することで、勝利に近付くぞ。リーダー超必殺技の決めどころも要チェック。男らしく闘え！

リターン重視で攻めろ！

マキシマ・リフト、セントーンプレス後やベイパーキャノンカウンターヒット後の起き攻め時は大ダメージを取りにいくチャンス。コマンド投げのマキシマ・リベンジャーを軸にガードを崩そう。

対になる打撃は近距離立ちCがいい。キャンセルして強マキシマ・スクランブル〜ダブルボンバーから弱バンカーバスターまでつなげれば、体力半分ゲットだ！ マキシマ・リベンジャーは、補正でダメージが低くなってしまう。

決めてみろ！ファイナルキャノン

ファイナルキャノンを決められる状況は、ほかに大ダメージを与えられる選択肢がある。それでも決めたいという御仁には、以下の状況で使ってほしい。ファイナルキャノンは一発必中を意識し、無駄撃ちを無くすのがスマートだ。

当然ゲージ効率が悪い点は否めないが、そこはスルーだ。

神楽ちづる

跳び込みには極力「見てから対応できる選択肢」を選ぶことで、危険を回避。

CHIZURU KAGURA

Text：INO

新ネタも見付かったが、相変わらず攻めは弱い！ 地道に防御手段を煮詰めることで、強敵たちに対応していこう。

ガードからの守備

まずは跳び込みをガードさせられた後など、ガードポーズを取った際の攻めに対して。

この場合は、少しガードした後に後転などで比較的安全に回避できる。相手は、こちらがガードポーズを解く瞬間に合わせてしか直接的な二択をかけることができず、毎回タイミングを変えれば、その瞬間を完全に読まれることはまず無いからだ。

相手の狙いは、主にジャンプでもう一度攻めるorコマンド投げとなるが、ジャンプを予測して天神の理のコマンドを入れ込んでしまうと、その前に取ったガードポーズが切れてしまい、投げに対しても弱くなる。このような場面では、立ちAなどで対処しよう。

最も危険な状況！彼を知り己を知ろう

次に、最も危険なガードポーズを取っていない状態への攻めに対する防御。起き上がりや出現直後がこれに当たる。

ここでは相手のキャラの崩し性能をまず把握しよう。コマンド投げのダメージ（有無）は？ コマンド投げのループ性は？ ヒット確認に使ってくる連続技の始動技となる通常技と、こちらの交代攻撃の相性は？ この三つを知っていれば、後は体力ゲージとパワーストックとの相談だ。

ループ性の無いコマンド投げなら最悪くらってもいいし、コマンド投げの無いキャラには、遅らせてしゃがみながらBCD同時押し（弱攻撃が出る投げ抜け入力）が効果的。交代攻撃で安定して返せる状況なら、放出してしまってもいい。ただ、すべてを兼ね備える一部のキャラに相対したときは、読み勝つしか無い。

ここで重要なのは、読み勝った際に最大のリターンを手にすること。コマンド投げには、垂直小ジャンプから最大反撃をたたき込もう！

KOF事典 2003

新たな奥義を会得せよ!!

サムライスピリッツ零 SPECIAL

今回はついに発覚した新システムを公開するぞ！ また、それ以外のさまざまな新要素も合わせて紹介。新システムの採用がゲームバランスにどのような影響を及ぼすか？ まだ見ぬ本作に、否が応でも期待が高まる！

「闘劇2004」は旧作「サムライスピリッツゼロ」を使用します。

サムライスピリッツ零SPECIAL
- ■メーカー：悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア
- ■ジャンル：2D対戦剣劇
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発 売 日：2004年春予定
- ■使用基板：MVS

相手に致命的な一撃をたたき込め！ 〝絶命奥義〟

ついに今作での新システムが明らかになったぞ。その名も「絶命奥義」。相手に命中させれば、キャラごとに異なる演出の後、一撃で相手を葬りさるという、まさに必殺の奥義だ。

具体的な使用条件については左のカコミを参照してほしい。相手が無の境地ゲージをためればためるほど、プレッシャーを掛けることができるのが分かる。ただし、絶命奥義はヒットの成否にかかわらず一度出したら怒り爆発が解けてしまうので、1試合につき1回しか使えないぞ。

キャラごとのリーチや使い勝手にはどのような差があるのだろうか？ 続報に期待してほしい！

絶命奥義発動条件

一、相手の体力が無のゲージ以下であること
二、自らが怒り爆発状態であること

まずは怒り爆発状態になろう。連続技への割り込みなど、発動する機会は多いはず。

相手の体力が無の境地ゲージ以下だったら一瞬のスキを突いて……。

絶命奥義をくらわそう！ 1試合1回しか使えないので大胆かつ慎重に。

命中させればキャラごとの派手な演出と共に相手は絶命！ まさに"一撃必殺"だ。

ついにあのキャラも参戦か？ 羅将神ミヅキ

前号紹介した3体の新キャラに続き、「真サムライスピリッツ」のボスキャラ、羅将神 ミヅキのキャラクターイラストが公開された！ 果たしてプレイヤーキャラとして使用できるのだろうか？

新規グラフィックが多数追加!!

今作では勝利メッセージ画面のイラストがすべて新たに描き下ろされている。前作とは違った雰囲気を味わえるぞ。

ほかにも背景CGなどが追加されているとのこと。新キャラに新システム、新規のCGやイラスト…ここまでくれば、もはや新作といっても差し支えは無い。

春先の発売が予定されている本作。ということは、ちょうど「闘劇2004」が終わった直後くらいに全国に出回ると思われる。闘劇の予選も後1カ月。闘劇までは旧作「サムライスピリッツゼロ」をやり倒し、その後は本作をとことんやり込もう！ 至高の対戦剣劇はまだまだ終わらなさそうだ。

ネオジオゲーム全般バックアップコーナー

MVS大明神

春を前に惑わす「パル(春)スター」をやりたくなったキミィ、君こそネオジオゲームの花園「MVS大明神」にふさわしい人材だ！　ボクたちと一緒にネオジオゲームで盛り上がっていこーぜよ！

サムライマスターグレード ～天草降臨特集～

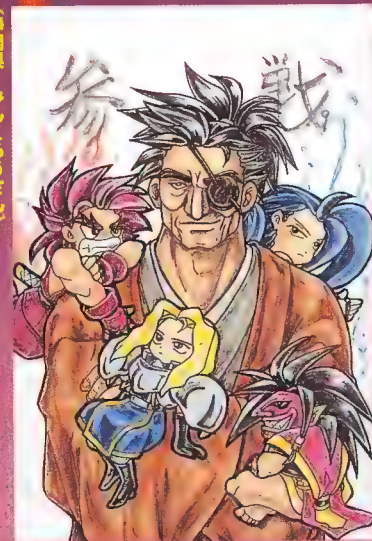
ついに歴代サムスピフェスティバルも最終段階！　今回は『天草降臨』編をお送りします！　ハイパーネオジオ64の二作品は、要望が多数の場合検討します！

（宮城県　新成人69☆Uさん）
☆二人ほど違うぞッ。でもまあ乙女カテゴリでもよさそーなものですが……。

（福岡県　服部降蔵さん）
☆天草のボディは半蔵の息子だから……いればいつか剥がれるかな⁉

（愛知県　ゆかさん）

（大阪府）
☆EDの…さんですね

（静岡県　みんくろうさん）

募集告知峠

MVS大明神では、ネオジオゲームに関する投稿を募集しております。カラーイラストを描くもよし、歴代ネオジオパズルゲーム夢の共演『POF2004』を勝手に作るもよし！
あて先は
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「MVS大明神」係
メール投稿はコチラ
sp_kof@arcadiamagazine.com

MVSパズルゲームの超新星！ 『ポチッとにゃ～』特集 ～猫柳の章～

やっと僕らの街に『ポチッとにゃ～』がやってきた！　読者のプレイ感想を紹介しつつ、アイキの顧問である仁井谷氏よりコメントをもらってきたぞ

はりにゃんin富山！

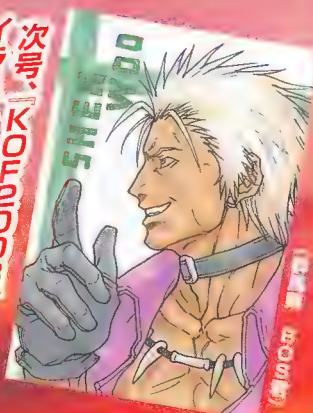
12月中旬、約一カ月振りにゲーセンに足を運んだ。いつものように新作入荷案内の掲示板をチェックする。
「ん～、『鵙』、『KOF2003』……『ポチッとにゃ～』?」
アルカディアで紹介されてから、面白そうだから出たら絶対プレイすると心に決めていたものの、なかなか発売されなかったゲームである。
「い、いつのまに～！」
早速コインを投入し、ストーリーモードを選択。アルカデで予習したのは随分前だけど何とかなるだろう。ゲーム中のデモで解説もしてるし……ってスキップしてちゃ意味無いって……。それが祟ったのか、初プレイは悲惨な結果に……。
「なめんなー！　リベンジじゃー！」
プレイしているうちに、つなげるのも慣れてきた。そこそこに「にゃん」をつないで、いざ「はりにゃん」で点火！
「くらえーっ！」
「にゃにゃにゃにゃ……」
やばい！　効果音（つーか鳴き声）がたまらなくかわいい。そして、一気に「にゃん」を消した時のそう快感といったら！　そんなワケで、すっかり『ポチにゃ～』のトリコ。
格ゲーに疲れた皆さま、このゲームをプレイして癒されちゃってください。いや、本当にオススメです♥

（富山県　流火季月さん）

☆いやーうれしいですね。『ポチにゃ～』をMVS大明神で取り上げていただいて。しかも「にゃん」をナガクつないで発火させたときの「にゃにゃにゃ……」の効果音を気に入ってもらえて、グーです。
ぜひ、そのすご腕をアタックモードでインターネットランキングの初級、上級、サバイバルの上位に刻み込んでください。

（アイキ顧問　仁井谷）

（静岡県　けいと☆ねずみさん）
☆あいきょうのあるキャラクターですよね。『ポチにゃ～』。長寿シリーズになってほしいな。

（東京都　大沼由美さん）
配色がメルヘン大賞　自分もテスティス上手いですよ、上手くなりたい！

おみくじ　メモリーカード
ついに次号はSNKプレイモアとアルカディアによる「KOF2003」の共同イラストコンテストの入賞作品を発表です！　全国のKOF絵師が火花を散らすこの戦い……ちらっと応募作品の数々を見たけれど、やはり新主人公アッシュの競争倍率が高いようですな　というか、ザ・クリムゾンショーという感じ　アッシュ本人にまだまだ謎が多いのが人気の秘密なのかな？

闘劇激戦！ Severe battle 第二幕

闘劇2004

再び闘劇団体戦の種目として選ばれた「ストⅢ3rd」。新たに挑戦するプレイヤーや前回の雪辱を誓ったプレイヤーにはラストチャンスになるかもしれない。ここでは白熱したGAME IN ナミキの予選と、幻影陣対策をお届けしよう。

ストリートファイターⅢ 3rd ストライク
■メーカー：カプコン
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発 売 日：1999年5月（稼働中）
■使用基板：CP-SYSTEMⅢ

[illegible]	予選店舗数	店舗選出数
[illegible]	[illegible]	[illegible]
当日予備予選枠数	海外枠数	本選出場合計数
1チーム	アメリカ×1チーム	32チーム

Qualifying match Report

2月7日 GAME IN ナミキ
闘劇2004 予選リポート
Text：ラオウ
ストリートファイターⅢ 3rd ストライク

店内は「ストⅢ3rd」プレイヤーですし詰め状態。熱戦が5時間以上繰り広げられた。

明大前が燃えた！

東京で初の「ストⅢ3rd」予選はランキングバトルが盛り上がっている名門店、GAME IN ナミキで行なわれた。前回覇者「いづ」や関東近県の猛者が集結する中、圧倒的な存在感を放っていたのは、現役最強と名高い「ボス」に「激闘劇場」優勝の「K.O」、「ヌキ」を加えたドリームチーム【若松団】。予選初登場ということで、その動向に会場内の視線はくぎ付けとなった。

【Teamネブラスカ】（いづ／KSK）の敗退、「Ryo-chin」と「ピエロ」の新旧レミー対決、「ZERO3」プレイヤーとチームを組み、【一騎当千！】（AFM／ピエール／マッチ）を敗る活躍を見せる「にっと」。数多くの名勝負があったが、それが霞んでしまうほどの圧倒的強さで勝ち上がっていく【若松団】。

【残念天皇賞（春）】（Ryo-chin／にくきゅう／TK）を「ボス」が3タテ。【横浜万枚クラブ】（だんな／おちび／マサキ）を「ヌキ」が3タテし、決勝の舞台へ。対するは、逆側のブロックを勝ち進んできた【全知全能】（スペJ／ラオウ／メスター）。

先鋒戦は、「ボス」ヤン対「メスター」ユン。ここまで先鋒で大活躍していた両者だったが、試合は一方的な展開に。起き攻めで「ボス」がEX蟷螂斬や投げが決めまくり、一瞬で「メスター」をスタンさせて倒す。中堅は、第一回「闘劇」決勝進出者の「スペJ」ケン。「ボス」の雷撃蹴、中Ⓟ→強Ⓟターゲットコンボをガードした後に出してきたEX蟷螂斬などを、確実にブロッキングして反撃。あっさりと五分に持ち込む。しかし、遠距離立ち強Ⓚ、中Ⓟを軸に堅実に立ち回る「ヌキ」春麗に「スペJ」は攻め切れず、敗北。【若松団】は先に大将「ラオウ」を引きずり出した。

【全知全能】
スペJ ケン
ラオウ 春麗
メスター ユン

・闘劇2004で気になるプレイヤーは？
ウォーズ
・本戦までの課題は何ですか？
仕事をおろそかにしない
・これから勝ち抜いてくるプレイヤーに一言
礼節をわきまえよ！

ノリに乗っていた「ボス」。その圧倒的な攻めは会場内のプレイヤーを震え上がらせた。

先手を取られた【全知全能】だが、「スペJ」が「ボス」の勢いをキッチリと止めた。

春麗の同キャラ戦になった試合は、お互いにほぼパーフェクトで1ラウンドずつ取り合って、最終ラウンドに突入。ここで先に鳳翼扇を決めた「ラオウ」が勝利し、勝負は大将同士の闘いにもつれ込む。

「K.O」ユンが幻影陣であっさりと1ラウンド先取したが、ここから「ラオウ」が奮起。画面端に追い込んでからジャンプ防止のジャンプ中↓＋中Ⓚ、ブロッキングからのしゃがみ弱Ⓟ→鳳翼扇で流れを引き寄せて勝利。激戦区でベテランチーム【全知全能】が本戦への切符を獲得した。

接戦に終止符を打ったのは投げを起き上がりに投げを警戒させてからのしゃがみ強Ⓚ。

春麗同キャラ戦は、遠距離立ち中Ⓟをうまく当てた「ラオウ」が勝利。

本文中に登場したプレイヤーの使用キャラクター 【若松団】ボス：ヤン、ヌキ：春麗、KO：ユン 【Teamネブラスカ】いづ：まこと、KSK：アレックス 【一騎当千！】AFM：春麗、ピエール：ユリアン、マッチ：豪鬼 【残念天皇賞（春）】Ryo-chin：レミー、にくきゅう：ヤン、TK：Q 【横浜万枚クラブ】だんな：ダッドリー、おちび：ユン、マサキ：春麗 【【全知全能】】メスター：ユン、スペJ：ケン、ラオウ：春麗

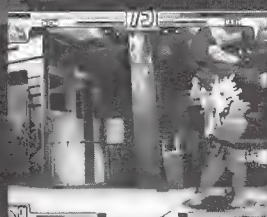
闘劇2004予選通過チームリスト（1月19日～2月15日）

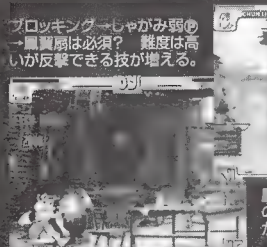
店舗	チーム名	リングネーム（グルーヴ 使用キャラ）	日程	[illegible]
プラボ上尾店	町田ビートライブ	アユ（春麗） エロ教師（ダッドリー） 一ツ目（ケン）	1月24日	埼玉県
アミパラ ウェルカム店	流派独人用	ピノAB7（ネクロ） 滅殺野郎（ユリアン） イブキ12（いぶき）	1月24日	岡山県
ゲームプラザ ニューヨーク大船	これが布団部のサガか…	dirty♪（オロ） あるか（いぶき） RX（ユリアン）	1月25日	神奈川県
ゲームサファリ 穂積店	ポン射部	しょうが汁（ユリアン） 山口（まこと） ヒロシ（ダッドリー）	1月25日	岐阜県
セガワールド白山	ナッシュの足…細！！！	BHC（ユリアン） ドット（豪鬼） モコモコフ（ケン）	1月25日	熊本県
レィディビートル	ポルタック商店	せきど（ヤン） H.H（まこと） OJI（ユン）	1月31日	長野県
ゲームコーナー友栄	ダメンガーズリベンジ	TKP（ダッドリー） アイザック（春麗） ワタR（ヤン）	2月1日	長野県
チャレンジャー ガムガム店	ひこねファイトクラブ	梅園（春麗） 松田（ユン） 鷲見（ケン）	2月1日	大阪府
GAME IN ナミキ	【全知全能】	ラオウ（春麗） スペJ（ケン） メスター（ユン）	2月7日	東京都
ゲームインファンファン藤沢店 新館	Teamネブラスカ	いづ（まこと） 地球（トゥエルヴ） KSK（アレックス）	2月8日	神奈川県
アミューシアム 和歌山店	天使士地	慧太（まこと） 狂戦士（Q） 少年（ユリアン）	2月8日	和歌山県
ゲームプラザホームラン	一騎当千	マッチ（豪鬼） AFM（春麗） ピエール（ユリアン）	2月11日	東京都
サブカルチュア	人間学園（平田のb）	ザコ@DQN（ケン） 178（ダッドリー） 牛!?（ユリアン）	2月15日	福岡県

闘劇2004予選 注目!! テクニックピックアップ

予選テクニック編

ここでは予選で見られた、ケンと春麗のテクニックを紹介しよう。非常に実戦的なのでマスターしておくべし。

まずはケンの疾風迅雷脚からの起き攻め。技を決めた後にその場から1回ダッシュし、起き上がりに合わせてジャンプ中Ⓚで跳び込みを仕掛けるというもの。ジャンプ中Ⓚを出すタイミングを少しずらすだけでガード方向を揺さぶることができるので強力だ。

疾風迅雷脚後の起き攻めは強力！ 正面ガードなのに、着地後裏に回ることも。

春麗は、天敵ともいえるユンに対して鷹爪脚（ジャンプ↓＋中Ⓚ）を使っていた。画面端に追い詰めて、ジャンプした瞬間から鷹爪脚を出して跳び込む。この技は持続が長いため、地上での二択を嫌がってジャンプした相手にヒットすることが多い。さらに鷹爪脚が空中ヒットした後は←＋強Ⓟなどで追撃できる。また、ガード・空振り時は三角跳びで仕切り直していた。

ブロッキング→しゃがみ弱Ⓟ→鳳翼扇は必須？ 難度は高いが反撃できる技が増える。

鷹爪脚は春麗にとってユン戦の希望の光？ 画面端から逃がさなければ勝負が決まる！

また、ブロッキング後の反撃として、しゃがみ弱Ⓟ→鳳翼扇を決めていた。しゃがみ弱Ⓟは発生が早く、弱、中攻撃ブロッキング後に確定反撃となる。必殺技でキャンセルされることもないぞ。

第一回闘劇『ストリートファイターIII 3rdストライク』部門 優勝「ひこねファイトクラブ」

TOUGEKI center of explosion

闘劇 爆心地 出張版

まこと使い「いづ」の決勝ステージでの6タテにより、一度は頂点を極めた「ひこねファイトクラブ」のメンバー。果たして今回の予選はどうするのか……？

――闘劇の予選に参加していますか？

清松　参加していません。

上野　参加していません。

いづ　はい。とはいっても、最初は参加しないつもりでしたが。

――予選に参加している方は前回とキャラ、チームメンバーの変更はありますか？

いづ　キャラは前回と同じくまことです。チームは「KSK」（アレックス）と「地球」（トゥエルヴ）と組んでいます。前回と同じく本気で勝ちにいく or 今回は本気で楽しみにいく人たちとなら参加するつもりでした。このチームでの参加理由は、もし組んだら楽しいだろうな、と思える人たちと組めたからですね。今回は、楽しみます。

――予選に参加していない方は、なぜ参加していないのですか？

清松　参加するからには全力を尽くしたいんですが（前回優勝したことも少なからず影響してますね）、今の生活がゲームを優先しにくい環境にあることが挙げられます。もし負けてチームメイトが悔しそうにしている場面で、勝つための努力をしてこなかった自分がそこに居るのは死ぬほど嫌なので、「とりあえず参加する」っていうのはしたくない。チームメイトにやる気があればあるほどそう思いますね。

上野　今はゲームをする時間が取れない日々を送っています。

――前回優勝した経験から、優勝するためには何が一番大切だと思いますか？

清松　大切なことはいくらでもあるけど、一つだけ挙げるなら「自分を過大評価せず、人を過小評価しない」こと。

上野　あらゆる状況で二面性を考えること。

いづ　勝つために今できることをすべてやった上で、後は運。

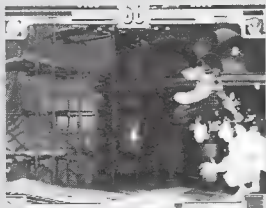
――現時点でのどのチームが勝ちそうですか？

清松　「ボス」、「K.O」、「ヌキ」のチームですね。実力のある「ボス」に、大会実績と経験が豊富な「K.O」。大会で事故が多いまこと、ダッドリー、ユリアンに対して比較的安定できる春麗を使っていて、さらにケン戦が得意な「ヌキ」がユンに負けても、同キャラ戦が得意な「K.O」、ユン戦が得意な「ボス」が居ることなどを考えると、やはり大本命かな。ここには死角がありません。

上野　応援、期待の意味を込めて「いづ」のチームですかね。

いづ　【Teamネブラスカ】。戦力、チームワーク、経験、どれもトップクラスだと思います。

（2月17日　メールインタビューにて）

「いづ」まことは再び参加、予選を通過した。再び正中線五段突きがうなるのか？

関西最強と名高いユン「でく」こと「上野」は今回は残念ながら不参加。

前回の個人戦優勝「ときど」がついに予選に登場と、いよいよ佳境に入ってきた「カプエス2」。東京で行なわれた唯一の予選をリポート！ また、攻略では裏回り関連のネタと3秒ルールについて取り上げている。予選参加者は必読だ！

カプコン VS. SNK 2
■メーカー：カプコン
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発売日：2001年8月（稼働中）
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

種別	予選店舗数	店舗選出数
[illegible]	[illegible]	[illegible]
当日予備予選枠数	**海外枠数**	**本選出場合計数**
[illegible]	[illegible]	[illegible]

Qualifying match Report

1月25日 セガ上野パセラ

闘劇2004 予選リポート

Text：D44

カプコン VS. SNK 2

唯一の東京予選！

1月25日、セガ上野パセラで行なわれた「カプエス2」予選には、東京で唯一の予選ということで、関東の強豪チームが数多く参戦。まさに関東最強決定戦。千葉の予選で敗れた優勝候補筆頭チーム【(仮)】（INO／ヌキ／ときど）は万全な体制で臨む。激戦が続く中、大会は二回戦【(仮)】は【未定】（ウメハラ／志郎／ダン）との優勝候補同士の直接対決という最大の山場を迎えた。

モニターの映像＆闘劇で実況を務めた「アール」の実況で盛り上がりは絶頂！

[illegible]の動向

ほかの筐体での進行を中断し、会場中が注目した試合だったが内容は一方的だった。【(仮)】先鋒「INO」ブランカが「ウメハラ」ガイルに対し、スーパーコンボを当てまくる。遠距離立ち強Ⓚのスカりや、後方ジャンプにダイレクトライトニングを当てて（試合中5回怒り爆発状態になって、4回スーパーコンボを決める）、前回準優勝者を難無く倒す。続く「志郎」のロレントにはメコンデルタエスケイプで逃げるところにアウトオブアースを合わせ、「ダン」戦では波動拳をすり抜けてダイレクトライトニングを当て、3タテで勝負を決めた。ジャストディフェンスで怒りゲージをため、スーパーコンボを当てる、というKグルーヴの基本を忠実にこなした「INO」の独壇場だった。

勢いに乗る【(仮)】が決勝までいくか!? と思われたが、立ちはだかったのは【中卒DQNトリオ】（マゴ／金デウ／サワダ）。「金デウ」「サワダ」という強力なAグルーヴ（さくら／ベガ／ブランカ）コンビにCグルーヴ（E.本田／サガット／ブランカ）「マゴ」という安定感あるチーム。

避けられない優勝候補同士の対決か!? やはり実況、接戦が予想されたが……

オリジナルコンボを使いこなす「金デウ」が優勝候補チーム【(仮)】を3タテ。

「ヌキ」対「金デウ」は、お互い残り体力数ドットの接戦を「金デウ」がオリジナルコンボで決めて先手を取る。【(仮)】中堅はキャラをNグルーヴ（バルログ／サガット／ブランカ）に変更した闘劇覇者「ときど」。立ち回りのうまさで「金デウ」を押さえ込んでいた「ときど」だったが、小ジャンプ攻撃の着地にオリジナルコンボを合わされて敗北。大将「INO」はAグルーヴに相性の悪いKグルーヴ。ジャストディフェンスを駆使して立ち回るものの、ベガのオリジナルコンボをくらってしまい先に大将サガットを引きずり出される。粘った「INO」だったが、「金デウ」大将ブランカのしゃがみ強Ⓟで勝負あり。【中卒DQNトリオ】が決勝進出を決めた。

WINNER!!

【中卒DQNトリオ】

サワダ（A さくら、ベガ、ブランカ）
マゴ（C E.本田、サガット、ブランカ）
金デウ（A さくら、ベガ、ブランカ）

・闘劇2004で気になるプレイヤーは？

[illegible]

・本選までの課題は何ですか？

算数、国語、理科、社会

・これから勝ち抜いてくるプレイヤーに一言

また明日あそぼーねー

最後はAグルーヴ対決

決勝は、荒れに荒れたブロックを制した【中卒DQNトリオ】と、逆のブロックから順当に勝ち上がってきた【理由無き発動】（モリカワ／伝説のオタク／D44）の試合。

闘劇ベスト4の【理由無き発動】「モリカワ」が「金デウ」、「マゴ」をいずれも僅差で下して優勝にリーチをかける。

しかし、勝つために大阪から呼ばれたオフィシャル全国大会3位の男【中卒DQNトリオ】の大将「サワダ」が意地を見せる。「モリカワ」をさくらで封殺し、「伝説のオタク」にはオリジナルコンボを警戒させて、ステップからの投げを決めて一気に大将「D44」を引きずり出す。

東西を代表するAグルーヴ同士の対戦はさくらの同キャラ戦から始まった。桜花脚でじわじわとゲージをため、ほぼ同時に両者のゲージがたまる。ここで先にオリジナルコンボを発動したのは「サワダ」。これを見て「D44」も発動するが、待っていたのは回り込みキャンセル春風脚。突っ込んでしまった「D44」に対し「サワダ」がペースを握る。前の試合で多用してたステップから投げを決め、嫌がって手を出してきたところに回りこみキャンセルダブルニープレスからのオリジナルコンボでK.O.。「サワダ」の逆3タテで【中卒～】が激戦区の東京から本選へ名乗りを上げた。

「サワダ」の積極的に投げを狙うベガが【理由無き発動】の勢いを止めた。

「モリカワ」の活躍によって【理由無き発動】がリーチをかけるが

関西からの使者「サワダ」がここ一番でキッチリ仕事をこなし、予選を突破！

※本文中に登場したプレイヤーの使用キャラクター 【(仮)】INO K [illegible] ブランカ、サガット、ヌキ N [illegible] ブランカ、サガット、ときど [illegible] バルログ、サガット、ブランカ【未定】ウメハラ [illegible] ケン、ガイル、サガット 志郎 C ロレント、サガット、山崎 ダン C リュウ、ケン、サガット【中卒DQNトリオ】マゴ C E.本田、サガット、ブランカ 金デウ A さくら、ベガ、ブランカ サワダ A さくら、ベガ、ブランカ【理由無き発動】モリカワ A [illegible] ベガ、ブランカ 伝説のオタク K [illegible] D44 A さくら、ベガ、ブランカ

闘劇2004予選通過者リスト(1月19日～2月15日)

[illegible]	チーム名	リングネーム(グルーヴ 使用キャラ)	[illegible]	[illegible]
セガ上野バセラ	中卒DQNトリオ	金デヴ(A さくら、ベガ、ブランカ) サワダ(A さくら、ベガ、ブランカ) マゴ(C E.本田、サガット、ブランカ)	1月25日	東京都
チャレンジャーアパパ天神橋店	kinoko	社長(K 京、キャミィ、サガット) 拳王(C 豪鬼、ガイル、サガット) たけぞー(A サガット、京、庵)	2月1日	大阪府
モンキーハウス本館	犬神響	ザコ@DQN(P 京、サガット、キャミィ) SIN(A ブランカ、ロレント、ベガ) 響(A E.本田、さくら、ブランカ)	2月7日	福岡県
セガワールド武生	京都デー	チャリ(C さくら、キャミィ、サガット) カズ(C ブランカ、キャミィ、サガット) SAW(A さくら、マキ、春麗)	2月8日	福井県
セガ・マービィー	秘密結社廃人	きちにぃ～(A ロック、ギース、ロレント) ショウ(A さくら、ブランカ、ベガ) リョウ(A 響、ベガ、ブランカ)	2月14日	熊本県
アミューズメントパークNASA	理由無き伝説	海皇D44(A さくら、ベガ、ブランカ) 伝説のオタク(A 京、響、ロック) 誠(P 京、バルログ、キャミィ)	2月15日	長野県

闘劇2004予選 注目!! テクニックピックアップ

当て身技を使いこなす

ギースやロックが持っている当て身技は性能に若干の違いはあるものの、E.本田の百烈張り手やさくらの春風脚などガード後反撃ができない技への有効な対抗手段となる。

ギースの当て身投げはコマンド入力後の予備動作が全く無いため、相手の技を「見てから」使うことができる。ロックのクラックカウンターはコマンド入力後、予備動作があるものの全体のモーションが短いため、立ち回りで「置いておく」感覚で使える。

また、自分が固めているときに相手の暴れを読んで当て身するという使い方もあるが、相手キャラの行動や連係のパターンを読む必要があるためリスクが伴う。

当て身してしまえば問題無し。安易にRC必殺技を出させるな!

ガードしても反撃できないような技は……

しかし、成功すれば一気に流れを引き寄せることができる。その後、当て身技を警戒して固まってる相手を投げるチャンスも増える。

予選ではKグルーヴ使い「にっと」、「伝説のオタク」の当て身が冴えていた。Kグルーヴは、当て身を成功させると怒りゲージがたまるので、相手の行動が読めたときや流れを強引に持ってきたいときに狙ってみよう。

さらに注目したいのはKグルーヴの響。怒りゲージがたまる寸前で当て身を取ると、追撃でスーパーコンボを決められる。精神的プレッシャーだけでなく、大ダメージを与えられるので試合がひっくり返る可能性まである。

Kグルーヴなら当て身成功時に怒りゲージが増える。単調な連係に狙おう。

ゲージがたまっていればスーパーコンボを決められるぞ!

響の居を合わす也は決めた後追撃できるので

ガードクラッシュを狙う

予選で多く見られたテクニックの一つに、ガードクラッシュ寸前の相手に強攻撃キャンセル無敵必殺技でガードクラッシュを狙うものがある。

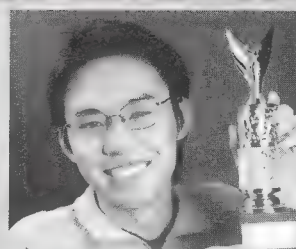
これは、技の威力が高いほどガードクラッシュ値も高くなることを利用して、高威力の技で一気に相手をガードクラッシュを狙う連係。相手が強攻撃に対してガードキャンセル攻撃を合わせても、ほとんど場合は次の無敵技でつぶすことができるので、非常に強力な連係になる。

弱昇龍拳などでガードクラッシュさせた後は、相手の無防備時間が一律なので落ち着いてステップや小ジャンプから連続技(回避不能)をたたき込もう。

単発のダメージが高いのでガードクラッシュ値も高い上

ガードキャンセル攻撃を出されたとしても打ち勝てる可能性が高い!

相手がガードクラッシュ寸前なら強攻撃→弱昇龍拳などを使おう。

第一回闘劇『カプコン VS. SNK 2』部門優勝「ときど」

TOUGEKI center of explosion 闘劇爆心地 出張版

圧倒的な力で「ウメハラ」をねじ伏せ、栄冠を手にした「ときど」。今回の団体戦では「INO」、「ヌキ」とチームを組んで二冠を狙っているが……。

——今回の闘劇予選には参加していますか?

ときど いくつか参加しましたが一向に獲れる気配が無いので、少し練習する時間を取ってから出場したいと思います。

——予選では前回使っていたキャラクター、グルーヴと異なったものを使ったと聞きましたが?

ときど 今回は、もともと使っていたNグルーヴのサガット、ブランカ、バルログに戻しました。いろいろ考えた結果、AやCよりもNの方がバランスが取れていると思ったからです。ぜひAグルーヴを倒したいですね。

——前回優勝経験から、優勝するためには何が一番大切だと思いますか?

ときど いろいろとありますが、どこまで自分の力を信じられるか、つまり自信だと思います。

●現在、どこのチームが有力だと思いますか?

ときど その日一番強かった奴……というのは冗談で、全員がそれぞれのベストの状態まで仕上げられるとすれば、やはり僕たちのチームが優勝する可能性が高いと思われます。

しかし、「ヌキ」さんはほかのタイトルも狙っており、僕も受験で忙しく、「井上」さんはKグルーヴのレシオ4に弱いという全員がまだまだベストの状態まではほど遠いので、本戦はどうなるか分かりませんね。ほかには、【中卒DQNトリオ】と「ウメハラ」のチームでしょうか。東京以外にも強いチームはたくさんあると思いますが、そちらの事情は疎いのでよく分かりません。

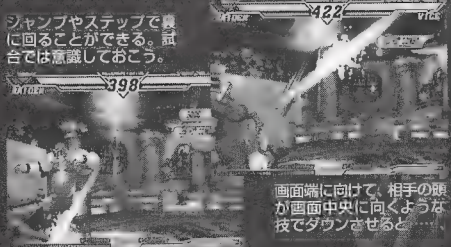
(2月16日 メールインタビューにて)

The technique of Qualifyng match passage

予選通過のためのテクニック

裏回り、3秒ルールと実戦で役に立つテクニックを紹介しよう。

Text：D44&INO

裏回りとは？

2P側のプレイヤーは、相手を画面端に追い詰めた状態で相手の頭が画面中央を向くようにダウンさせると、ジャンプや空中判定になる必殺技で相手と画面端のすき間に入り込むことができる。この現象を裏回りという。

ジャンプやステップで裏に回ることができる。試合では意識しておこう。

画面端に向けて、相手の頭が画面中央に向くような技でダウンさせると……

裏回りを使いこなす

小ジャンプはもちろんのこと、ケンの前方転身やキャミィのステップなど、少しでも空中に浮いている技なら裏回り可能だ。相手を裏回りできる状況でダウンさせたら、ノーマルジャンプでめくり気味に跳び込んでみよう。ジャンプ攻撃と着地の下段の二択に加え、タイミング次第で裏回りになるため、ガードしづらい連係の出来上がりだ。

2P側のプレイヤーのみの特権と述べたが、特定の技を当てられれば1P側のプレイヤーでもできる。例えばギースの強Ⓚ投げを決めた後は画面端と投げられた相手の間にわずかなすき間ができるため、1P側でも裏回りができる。

また、画面端以外での裏回りを狙うチャンスも見逃せない。画面中央でダウンを奪った場合でも、回り込みや空ジャンプで相手の裏に回ることが重要な局面は多々ある。後ろためコマンドの必殺技を回り込みキャンセル（以下RC）で出せなくすることや、位置を入れ替えて相手を画面端に追い込むことは特に重要。また、回り込みの終わり際を、相手が起き上がる瞬間に重ねることで、裏と表が分かりにくくなる。ガード方向を揺さぶれる上にやリバーサルで出そうとする必殺技の入力を難しくさせられるぞ。

ダウン回避を防ぎつつ裏回りを狙えるぞ！

空中判定になる技ならOK。豪鬼なら強Ⓟ投げ後に弱竜巻斬空脚×2で

ステップで裏に回れるキャラは、移動距離を覚え、ギリギリに着地すると有効。

裏回りへの対策

強力な裏回りだが、対策はこういった状況を作らないことが第一になる。画面端に投げられるような状況を作らないようにしよう。画面端に追い詰められたら、投げ抜けを常に意識しよう。また、各キャラごとの投げ後の状態をチェックしておくといいぞ。

逆に画面端に追い詰められることもある。投げ抜けはできるようにしておこう。

強力な裏回りだが、読まれていれば当然反撃されてしまう上

3秒ルールを理解する

本作の攻防において、重要なファクターになるであろう3秒ルールを知っておこう。

本作は、技がヒットするごとに攻撃力に比例した気絶値が蓄積されていく。この蓄積した気絶値は「3秒間相手に触れられない」ことでゼロになる。同じようにガードクラッシュゲージを減らされた後に3秒間相手に触れられなければ、そこから徐々に回復を始める。これらを通称3秒ルールという（投げをくらっても回復を始める）。また、蓄積した状態で相手の攻撃当たってしまうと、そこからまた3秒ルールが更新される（技をガードしてもダメ）。

これらのことを踏まえ、気絶値やガードクラッシュゲージがたまった状態で守勢に回っているときは、相手に触れられないように立ち回ろう。攻めている方は、ダメージを度外視してでも3秒以内に相手に技を当てることを重視してもいいだろう。

着地まで待たずに反撃。気絶寸前ならこのような反撃がベストだ。

時間差起き上がりから強タイガーアッパーカットで時間を稼ぐのなら

次は、3秒間を安全に過ごすための有効な戦術を紹介しよう。まずはC、Sグルーヴのみに使える時間差起き上がり（起き上がり時にⓅボタン三つ同時押し）。ダウンしている間も時間カウントされるため、時間差起き上がり後に特定の必殺技（全体モーションが長いものがいい）を出すことで、危険な3秒間を比較的安全にやり過ごせる。また、投げはくらってもいいので、起き上がりにRCを使った必殺技を出すだけでも効果的だ。

逆に気絶値を蓄積させた状態を保って攻める方法を紹介しよう。まずは、執拗に相手をけん制技をガードさせることを意識しよう。走りやステップから積極的に技を当てにいくといいぞ。ダウンを奪った後は、相手が3秒ルールを使い、時間を稼ごうとしてモーションの長い技を使ってくるようなら、回避するために出した必殺技のスキに連続技を狙っていこう。キャラごとに時間を稼ぐ技を覚えておくと役立つぞ。

ベガ、ライデン、ケン、京などは状況次第でさらにそこから連続技が狙える。

時間を稼ぐために出したRC必殺技にガードキャンセル攻撃を使った後……

3秒ルールの駆け引き

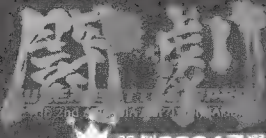
では、3秒ルールを考えた攻防の一例を見てみよう。Cグルーヴのサガット同士の対戦で、片方が気絶値がたまって、ダウンした場合。ダウンした側は時間差起き上がり後にLv2タイガーレイドを出すのがベター。攻め側はタイガーレイドを垂直ジャンプで避けてから反撃したいが、相手が様子見をした場合だと垂直ジャンプでは不安が残る。

そこで、Lv2タイガーレイドにガードキャンセル攻撃で相打ちを取り、追撃でLv2タイガーレイドを決め、さらにLv2キャンセルでタイガーアッパーカットを決め、気絶に持ち込む。時間を稼ぐ技にはしっかり反撃していこう。

3 また間に合う！ 闘劇2004予選店舗リスト

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2月28日	愛知県	ユーファクトリー 安城店	安城市住吉町丸田24-6	0566-96-0700	丸山 [illegible]
3月6日	鹿児島県	スーパーゲーム・チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	099-258-7865	坂口 [illegible]
3月7日	宮城県	プレイランドエフワン	仙台市青葉区中央2-6-6	022-261-5782	高橋 [illegible]
3月14日	滋賀県	セガワールド甲西	甲賀郡甲西町夏見三ツ橋356-1	0748-72-5822	和田 正樹
3月28日	千葉県	アミューズメントエース新田沼	船橋市[illegible]西2-15-[illegible]	047-475-8918	鈴木 良広

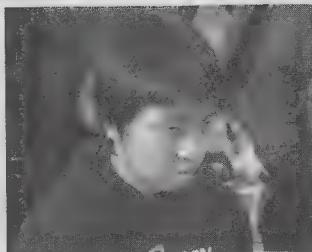
※RC＝回り込みキャンセル：回り込みの出始めを必殺技でキャンセルするテクニック。回り込みの無敵時間をそのまま付加できる。

闘劇2004 CAPCOM VS. SNK 2

闘劇2004予選通過者リスト（1月19日～2月15日）

店舗	リングネーム（使用キャラ）	日程	[illegible]
新宿スポーツランド　西口	Kaji（リリス）	1月24日	東京都
新宿スポーツランド　西口	しょう（オルバス）	1月24日	東京都
アミュージアム 草津店	CAA（ザベル）	1月24日	滋賀県
アミュージアム 草津店	平井（ビシャモン）	1月24日	滋賀県
アミューズメント ギガ	Sako（バレッタ）	1月24日	大阪府
アミューズメント ギガ	ハイタニ（サスカッチ）	1月24日	大阪府
ゲームコーナー友栄	提督（ジェダ）	1月25日	長野県
ゲームコーナー友栄	ヒダッチ（レイレイ）	1月25日	長野県
ゲームインナハII	DED（ビシャモン）	1月25日	沖縄県
ゲームインナハII	ビクトール（リリス）	1月25日	沖縄県
ユーファクトリー 安城店	朧（ビクトル）	1月31日	愛知県
ユーファクトリー 安城店	RioKiss（サスカッチ）	1月31日	愛知県
セガワールド舞屋	あつた（レイレイ）	2月1日	福井県
セガワールド舞屋	東（ジェダ）	2月1日	福井県
遊道楽 御井町店	べん造（ジェダ）	2月1日	福岡県
遊道楽 御井町店	名無しさんだよ？（リリス）	2月1日	福岡県
ゲームオスロー 立川第2店	T2ya（ザベル）	2月7日	東京都
ゲームオスロー 立川第2店	cat-k（フェリシア）	2月7日	東京都
NEO STATION	だら（デミトリ）	2月7日	奈良県
NEO STATION	土門 イワヲ（ガロン）	2月7日	奈良県
アミューズメントスペース ガオラ	ケンタ（デミトリ）	2月7日	滋賀県
アミューズメントスペース ガオラ	二代目-尻（サスカッチ）	2月7日	滋賀県
セガワールド甲西	おしゃぶ（リリス）	2月8日	滋賀県
セガワールド甲西	ねこや（フェリシア）	2月8日	滋賀県
ハイテクセガミス2	○×（ビシャモン）	2月8日	広島県
ハイテクセガミス2	麗鈴（モリガン）	2月8日	広島県
熊谷ナムコランド	ヤンキー（Q-bee）	2月11日	埼玉県
熊谷ナムコランド	地球（アナカリス）	2月11日	埼玉県
セガワールド松阪	ゴトー（オルバス）	2月14日	三重県
セガワールド松阪	HYNE（Q-bee）	2月14日	三重県
アミューズメントプラザカマロ 道頓堀店	てるちか（フェリシア）	2月14日	大阪府
アミューズメントプラザカマロ 道頓堀店	スコッティ（フェリシア）	2月14日	大阪府

『ヴァンパイアセイヴァー』オフィシャル全国大会準優勝「ヌキ」

TOUGEKI center of explosion

闘劇爆心地 出張版

以前行なわれたオフィシャル全国大会。そこで準優勝した「ヌキ」にインタビュー。複数タイトルを狙う彼は『セイヴァー』予選をどう思っているのか？

——『セイヴァー』の予選状況はどんな感じだと思いますか?

ヌキ　久しぶりの『セイヴァー』大会……とはいっても、当日練習すれば大丈夫だろ～なんて思っていましたが、昔できていたことが全然できなくなっていて（目押し、1フレームで技を重ねるなど）、やっぱりやり込んでいないと強さを維持するのは難しいゲームだと思いました。

——今回の有力選手はだれだと思いますか?

ヌキ　「Sako」バレッタですね。彼と少し前に対戦した時に思ったのですが、コンボ性能や立ち回り、人間性能がほかのプレイヤーに比べてダントツに上回っているんですよ。

——使用キャラは?

ヌキ　ビシャモンです。キャラランク的には真ん中くらいかな。上位のキャラとの対戦がきつすぎますね～。前に「ウメハラ」君と話したときにもバレッタやQ-beeは終わってるという結論に達しています（笑）。

——現在のライバルは?

ヌキ　「ウメハラ」君です（自分が勝手に思っているだけですが）。

——本選への意気込みを聞かせてください!

ヌキ　ぶっちゃけ、ほかに3タイトル出る予定なんです。「『セイヴァー』もやってみようかな……」なんて思っていましたが、やっぱり出場するなら優勝したいので、3タイトルに絞ろうかなと思っています。もしかしたら当日予選には出場するかもしれませんね（笑）。複数のゲームをやり込むのは難しいっすね!

（2月15日　メールインタビューにて）

The technique of Qualifyng match passage
予選通過のためのテクニック

Text: T2ya

下位キャラでもいける

どのキャラも勝てる可能性を秘めてるとはいえ、キャラの相性というものは少なからず存在している。今回は何組か紹介してみたいと思う。

●バレッタ対ビシャモン

この組み合わせは、バレッタのミサイル、昇りジャンプ中Ⓟからの固めなどを[illegible]使されると、ビシャモン側が非常に辛い。また、バレッタにしゃがまれると絡め魂が当たらないため、ガード不能ループにも持っていけないのも厳しい。ビシャモン側は、ゲージをためつつ徹底的にバレッタを近付けないように昇りジャンプ中Ⓟなどでうまくさばいて、近付かれた場合は昇りジャンプ中Ⓟからの攻めに対して確実にGCを仕掛けたり、ガード不能になる[illegible]を駆使してやっと勝機が見えてくる。

●ガロン対ジェダ

この組み合わせは、ガロンのしゃがみ中Ⓚ、垂直ジャンプ中Ⓚ、強Ⓚやスカしジャンプからのコマンド投げと、立ち強Ⓚの自動二択をやられるだけでジェダは辛く、ガロンにはタイミングをズラしてからのESビーストキャノンなどもあるため、ジェダとってはかなり厳しい組み合わせ。ジェダはとにかく遠距離戦を意識して、ダッシュ中Ⓟやジャンプ攻撃などでダメージを与えよう。ガロンのターンになりそうになったら、すぐに距離を離すのが得策だ。遠距離戦でも、不意のESビーストキャノンや、ジェダの対空に[illegible]しゃがみ中[illegible]で狙われる空中ビーストキャノンを常に意識したい。

3 また間に合う！ 闘劇2004予選店舗リスト

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2月28日	新潟県	アミューズメントスタジアムトップ	柏崎市両田尻頭無515	0257-21-0882	大橋 正臣
2月28日	兵庫県	遊SPACE マジカル	神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3 アルプスビル1F～2F	078-265-5100	山本 卓司
3月6日	新潟県	ゲームセンターテクノポリス	長岡市要町1-8-50	0258-33-1516	吉田 健智
3月7日	北海道	ゲーム41	札幌市東区北41条東1-2-15	011-751-9772	高田 智偉
3月13日	大分県	プレイハートファイブオー 別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンパル1F	0977-25-7812	立石 辰夫
3月14日	東京都	プレイシティキャロット 巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1～B2	03-3943-6735	坂本 成器
3月14日	静岡県	ミラクル沼津	沼津市北高島町5-7	055-925-6797	高橋 知敬
3月21日	宮城県	ゲームパラダイス パインズ	仙台市泉区松森字斉兵衛58-1 松森プラザ	022-374-4781	増田 仁
3月21日	静岡県	プレイハーツ 浅羽店	磐田郡浅羽町浅944	0538-23-8293	松永 正吾
3月21日	大分県	プラット中津	中津市東本町4-3	0979-27-1255	久永 文太

予選日程が中盤に差し掛かり、本選出場の権利を獲得していないプレイヤーに焦りの色が見えてきた『鉄拳4』。今回は、ジュリア神「シゲ」大活躍の最新予選事情、そして、全一プレイヤー「垂れ乳巌竜」のインタビューを中心にお届け！

鉄拳4
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2001年8月1日(稼働中)
■使用基板：システム246

種別	予選店舗数	店舗選出数
[illegible]	[illegible]	[illegible]
当日予備予選枠数	海外枠数	本選出場合計数
[illegible]	[illegible]	[illegible]

Qualifying match Report

闘劇2004 予選リポート

1月31日 ゲームオスロー立川第2店

鉄拳4

Text：垂れ乳巌竜

ジュリア神[illegible]

闘劇予選という[illegible]に包まれつつも、会場内は[illegible]。

ゲームオスロー立川第2店で行なわれた本大会は、東京初の予選ということもあって、参加者は過去最高の[illegible]。その大半が新宿近辺や千葉からの遠征者であり、関東の強豪が勢ぞろいした形となった。

優勝候補筆頭は聖地プレイマックス新宿店での去年の年末個人戦の覇者「sdz」。そして同店の元ベルト保持者「タケヤマ」。両者の安定した[illegible]には定評があるため[illegible]に、今回確実に本選への切符を獲得するかに思われた。

ところが、始まってみれば波乱の展開。皮切りは1回戦の「シゲ」VS.「タケヤマ」。仁の羅刹門に対して相性の悪いジュリアはかなり不利といわれている。しかし、その世評を吹き飛ばすかのような動きをジュリア神「シゲ」は我々に見せてくれた。

ローリスクな虎身肘を中心に技を徹底的に絞り込み、スキを見せないジュリア。応援団の声援も手伝ってか、終始試合はジュリア神ペース。1本目で残り体力数ミリから大逆転を決めて勢いに乗ると、要所要所で投げを警戒する身肘で[illegible]を誘発するなど徐々にダメージを与えていき、気付けば2本先取。「タケヤマ」も意地で1本取り返すが、最後は壁際で虎身[illegible]後の虎身連攻をくらってしまいジ・エンド。優勝候補の1回戦敗退に、会場は大いに盛り上がった。

壁際の攻めが強いキャラを使うプレイヤーには、やはり"アングラ"が人気！

オフィシャル全国大会2位の最強スティーブ使い「ちい」も、新鋭「はと」の平八にアンダーグラウンドステージを選択され、ストレート負け。また、もう一方の優勝候補のブライアン使い「sdz」も、本選への切符獲得まであと一歩となる準決勝で、関東屈指のファラン使い「ミスター」にエアポートステージを選択されて敗れ去った。

壁際でダメージ効率が良いファランを操る「ミスター」は、1回戦でも強敵津田沼の神ポールこと「アポロ」とのジャンケン勝負を制し、エアポートステージを選択。結果、見事「アポロ」を下している。相手キャラに応じたステージ選択の妙が、彼を本選まで押し進めたのは言うまでも無いだろう。結局、予選通過を果たしたのは、初戦で勢いに乗ったジュリア使いの「シゲ」と、ファラン使いのエアポーター「ミスター」となった。

今まで対戦ステージには一般的にアリーナやシンジュクが選ばれていただけに、「ジャンケンに勝ったプレイヤーがステージか1P or 2Pの選択」という闘劇予選ルールの重要性を痛感させられた大会だった。これまで本選に勝ち進んだのは、決して強くはないキャラを使用しているプレイヤーが多い。だれが本選を制するのか、目が離せない。

準決勝で年末個人戦の王者「sdz」が敗れた瞬間。吼える「ミスター」

The 2nd place

「ミスター」 ファラン

・闘劇2004で気になるプレイヤーは？
[illegible]

・本戦までの課題は何ですか？
[illegible]

・これから勝ち抜いてくるプレイヤーに一言
[illegible]

WINNER!!

「シゲ」 ジュリア

・闘劇2004で気になるプレイヤーは？
タケヤマ

・本戦までの課題は何ですか？
仁対策

・これから勝ち抜いてくるプレイヤーに一言
ジュリアに負ける仁は鉄拳を辞めてください

闘劇2004予選 注目!! テクニックピックアップ

ステージ選択がカギ

ジャンケンに勝てば、ステージ選択可能という本大会のルールでは、アンジュレーションに関する知識がかなり重要となる。ダメージ効率が変化するキャラが相手の場合は、この知識が活きてくる。

ダメージ効率が格段に上がる技は、クリスティのコトヴェラダ～ルピエルナ。クリスティが相手より低い位置にいるときは、ノーマルヒットから空中コンボに持っていかれてしまうので注意したい。逆に弱体化してしまうのが平八の無双連拳など。平八が相手より高い位置に居る場合は、下段さばき後の無双連拳が空振りしてしまうことがある。無理に無双連拳を使わず、別の技を使っていこう。

ブライアンの空中コンボ後のグラビトンハンマーにも注意が必要だろう。

アンジュレーションがあるところでは、羅刹門・弐が横移動でかわせないことも。

※[illegible] ミスター：ファラン アポロ：ポール

闘劇2004予選通過者リスト（1月19日～2月16日）

店舗	リングネーム（使用キャラ）	日程	都道府県
アミューズメントパーク宝島 十日町店	SYO-KI（仁）	1月24日	新潟県
アミューズメントパーク宝島 十日町店	コスケ（平八）	1月24日	新潟県
ゲームオスロー 立川第2店	シゲ（ジュリア）	1月31日	東京都
ゲームオスロー 立川第2店	ミスター（ファラン）	1月31日	東京都
チャレンジャー 追手門店	麦わら（平八）	1月31日	大阪府
チャレンジャー 追手門店	もけ（ニーナ）	1月31日	大阪府
クラブセガ柏	しょう（仁）	2月8日	千葉県
クラブセガ柏	柏アキラ（仁）	2月8日	千葉県
クラブ ブルズ	アックス（ポール）	2月15日	青森県
クラブ ブルズ	雷神青木（リー）	2月15日	青森県

『鉄拳4』オフィシャル全国大会優勝「垂れ乳巌竜」

TOUGEKI center of explosion

闘劇 爆心地 出張版

第1回闘劇の種目に無かった「鉄拳4」。今回は日米両国のチャンプでもある"ミスター鉄拳4"こと、ご存知カリスマ「垂れ乳巌竜」に直撃インタビューだ!!

――闘劇2004予選参加には、相当意気込んでましたが……大阪まで行ったんですよね？

垂れ乳巌竜 うん、だれよりも早く予選を勝ち上がろうって思ってたからね（笑）。結局、2回目の水戸で予選を勝ち上がったけど、懐かしい人たちと久しぶりに会えたし、楽しかったよ。

――予選で手強かった相手は？

垂れ乳巌竜 手強かった相手は……う～ん、居ないね。

――今大会出場の際に、キャラクターの乗り換えを考えたりはしませんでしたか？

垂れ乳巌竜 無い無い。ずっとシャオユウ一本。愛してるからね。シャオユウは不利な状況からでも、常に鳳凰の構えで逆二択を掛けられる……その辺がオレの性格に合ってるのかもね。

――さまざまな大会で優勝した経験から、優勝するためには何が一番大切だと思いますか？

垂れ乳巌竜 やっぱり負けないぞっていう気持ちかな。あとは会場に着いたら、「こいつらみんな弱そうだな」って素で思えちゃうような、根拠の無い自信とか結構重要かも（笑）。

――闘劇2004本選では、だれが優勝すると思いますか？

垂れ乳巌竜 ベスト4までオレが残っているようなことがあれば、優勝はきっとオレだと思う。そこまで勝ち進んじゃったら、負けるビジョンが見えない。皆さんにはホント悪いんだけどね。

――最後に本選への意気込みをどうぞ！

垂れ乳巌竜 本選では多分1本も取られないと思うんで、みんな頑張ってください。

（2月16日 編集部にて）

The technique of Qualifyng match passage 予選通過のためのテクニック

壁際での選択肢を洗い直し、ダメージ効率で負けないように。

Text：垂れ乳巌竜

リターン重視のススメ

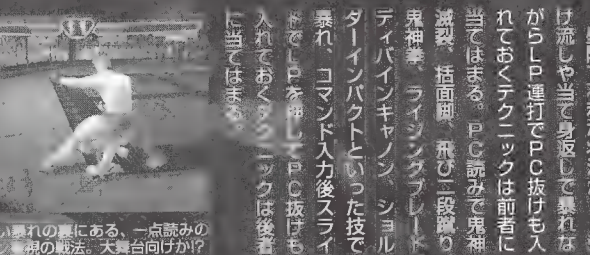
発売からそれなりの年月がたち、立ち回りに繰り出す技の選択は、日を追うごとにローリスクなものばかりになっている今日の対戦事情。しかし、防御面においては、不利な状況でハイリスクハイリターンな技を当てることを考えつつ、ただの暴れに終わらないよう保険で投げ抜けコマンドを入力する……といった、ダメージ効率優先の選択肢を取るプレイヤーも多くなってきた。

例えば壁際の不利な状況において、相手のポジションチェンジ（以下PC）に注意しながら立ちガードする。これで一応は中段攻撃とPCの二択はほぼノーダメージでやり過ごせるが、読み勝ってもリターンはゼロ。もうこのような悠長な時代は終わったのだ。

中段攻撃を読んだのなら、もしくはPCを読んだのなら、それぞれに対して最大ダメージの反撃を合わせていくのが最近の主流だ。相手の中段攻撃が何の技か、また、その技は横に判定が強いか弱いかまで瞬時に判断する必要があるものの、読み勝ったときのリターンは大きい。相手の技が読めないときは、なるべく多くの技に勝てるものを選択して迎え撃つのが理想だ。

この読み合いのポイントは、相手の二択を回避する守りの選択肢と、ほかの選択肢が来た場合は一方的に負けてしまうが、読み通りの技が来た場合、逆に大きなダメージを与えられる攻めの選択肢の2パターンを用意しておくことだ。

図々しい暴れの裏にある、一点読みのリターン重視の戦法。大舞台向けか!?

壁際で不利な状況から、受け流しや当て身返しで暴れながらLP連打でPC抜けも入れておくテクニックは前者に当てはまる。PC読みで鬼神滅裂、括面脚、飛び二段蹴り、鬼神拳、ライジングブレード、ディバインキャノン、ショルダーインパクトといった技で暴れ、コマンド入力後スライドでLPを押してPC抜けも入れておくテクニックは後者に当てはまる。

壁受け身後レバーニュートラルで無敵状態を作る相手には、攻撃持続の長い技を

投げに打ち負けたときの保険として、投げ抜けコマンドをしっかり入れておきたい。

技の出かかり途中に上段攻撃をかわす性能がある技で暴れるときには

3 また間に合う！ 闘劇2004予選店舗リスト

[illegible]	都道府県	店舗	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2月29日	神奈川県	パソピアード横浜	横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F	045-311-8324	宮田 博之
3月6日	富山県	アミューズメントアズプレス	富山市大島1-24	076-423-2890	髙橋 成保
3月13日	東京都	GAME UFO 三軒茶屋店	世田谷区三軒茶屋2-14-12	03-5486-6994	岡部 雅之
3月20日	和歌山県	ミルカトル 加納店	和歌山市加納319-1	073-476-3033	木村 泰史
3月21日	愛知県	PLABO名古屋店	名古屋市熱田区新尾頭2-4-14	052-683-8765	永田 憲三
3月28日	東京都	PLAYMAX新宿店	新宿区西新宿1-4-1 プリンスビル1F～2F	03-3342-3071	佐野 和弘

夜間戦闘に対空射撃の訓練だ

全8面のうち今回は3、4面を攻略。まだまだ先は長いが、今回攻略する中にも全般を通して役立つさまざまな武器が登場するぞ。未回収の武器は、攻略を読んでがっつり回収しよう。

WARTRAN TROOPERS™

ウォートラン・トルーパーズ	
■メーカー	コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル	ガンシューティング
■操作方法	ガンコントローラー
■発売日	2004年1月発売(稼働中)
■使用基板	──

Text&Illust：閃屋

エントリーカード使用のさらなるメリットとは

武器や成績が残せ、クリア後に独自の名前を登録できるなど、エントリーカード使用すれば数々の楽しみがある。今後は携帯サイトにもいろいろなコンテンツが展開される予定。師団データや個人成績閲覧のほかに、イベント開催なども予定されているが、どんなイベントかはまだ謎である。もうKONAMI IDを取得している人もそうでない人も、本作のエントリーカードをee'MALL筐体に1度通し、KONAMI IDを登録しよう。次のプレイからポイントが加算されて、ほかのe-AMUSEMENT対応タイトルで還元されるぞ。

筆者は「Sir,yes,Sir!!」のメール着信音声や、ハーネマン教官の待ち受け画像が希望だが、みんなはどうだい!?

WARTRAN TROOPERS
1 What's New?
2 イベント開催(設営中)
3 師団データ
4 個人戦績表
5 ダウンロード(設営中)
6 設置店舗情報
0 e-AMUSEMENTトップ
更新 04.02.23
(C) 2004 KONAMI

アクセス方法 **i-mode**：メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→ゲームパック→コナミネットDX **ボーダフォンライブ**：メニューリスト→携帯ゲーム→ゲームアプリ→ゲームパック→コナミアプリDX **EZ-web**：EZトップメニュー→遊ぶ・楽しむ→ゲーム→ゲーム総合→コナミネットDX

多人数プレイで、育てろ友情

本作には単独でプレイするより、多人数でプレイすると得する要素がたくさんある。まず、多人数プレイの場合のみ、ステージクリアごとにリーダーがライフを貰えること。また単独プレイと比べて敵の攻撃は激しくなるが、横長の広い画面に対して複数プレイヤーが目を光らせることで、先制を掛けやすくなり、安全度合いが増す。そして敵を倒すスピードが上がってタイムは短縮され、一部アイテムの回収に影響する。

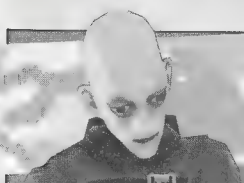
出現するアイテムには、規定のタイム内で規定の地点に到達する必要があるもの、また特定数の敵を倒さなければならないものなど、大勢でプレイした方が断然有利となる条件が多いのだ。

何より複数での、リーダーの地位や勲章の奪い合いは、一人プレイでは味わえない醍醐味といえる。

これで友情結束推奨パターン

武器回収に協力し合うべし。友達がまだ持っていないアイテムが有る場合、その回収ポイントでは援護に徹して譲ってあげよう。小隊全員の装備が向上すれば、より先に進める可能性が増して、友情が深まるぞ。

これをやったら友情瓦解

アイテムコンプが目標の場合などは特に、人が取ろうとしているアイテムを笑顔で横取りしない。またボス戦の前半は隠れて人任せにし、ボスの体力が減ってから勲章だけかっさらいに出てくるのも言語道断!

もう見つけた? シークレット兵

ヘルメットも被れないほど巨大なアフロ頭をたずさえた隊員が、倒しづらい難所のポイントで一瞬だけ姿を現す。全員見付けて倒すと何かいい事でもあるのか……?

3面では最重要

取り方は、2面でボス手前に90秒以内に到着すると最後の方の兵士が出す。

4面でフル活用

ROCKET01 LAUNCHER

1面から随所に出現。1発しか所持できないが、周囲の敵を巻き込むのが魅力。

3ステージ攻略前にチェック!!

3ステージ目の攻略に入る前に、必要なアイテムを取って装備を整えているか、1、2面のおさらいの意味も含めて確認したい。2面で出現する「サイレンサー」は、3面の夜間戦闘画面で必須と言っていいほど価値のある武器だ。3面に出てくるサーチ兵は、誤射して1発でも敵の近くを弾がかすめると、気付かれて余分な敵が加勢するため、より多くのタイムを消費してしまう。しかし「サイレンサー」なら、1発どころか、複数回誤射しても気付かれないのだ。

4面では、序盤で倒した敵の人数がアイテム入手条件に関わる。ここでは大量の兵士をまとめて倒したり、タンクを確実に瞬殺できる「ロケットランチャー」が役立つ。四人全員で持ち込んで、アイテムGETだ!!

ウォートラン用語：サーチ兵……プレイヤーを探している兵士。一発必中なら相手に気取られずに倒せるが、失敗すると仲間を呼んで銃を乱射してくる厄介な兵士。こちらに気付くと頭部に「!」が表示される。　ビークル……味方を搬送する車輌。(このほか、本作独自の兵器など公式サイトにて大絶賛公開中!　http://www.konami.co.jp/am/wartran/)

闇に潜むハンター

兵器工場潜入作戦

TARGET：ハーネマン教官

第3演習の課題

夜間戦闘

兵士に見付かる前に確実に仕留め、奥に潜むハーネマン教官を倒せ！

SUB MISSION 回収せよ！

3面で初登場の「フレア」は、道中やボス戦など随所で手に入るが、1発しか所持できない。このほか、サーチ兵に一度も見付からずに進むと、ボス戦手前で兵士が「ガスマスク」を落とす。さらにシークレット兵も倒すと……？

FLARE BOMB

「フレア」は兵士への攻撃効果は皆無だが、暗闇を昼間のように照らし出す。

GAS MASK

「ガスマスク」はゲーム中に影響はないが、リザルト画面で己の姿を確認せよ！

1 夜陰に乗じた潜入開始

●準備せよ

ステージが始まったら真っ先に武器を「サイレンサー」に切り替える。これで、サーチ兵を撃ち損じても気付かれる心配はない。「サイレンサー」が無ければ慎重に狙撃していくしかないが、あまり時間を掛け過ぎるとサーチ兵に察知されるし、ボス戦の時間が短くなるのは避けたいところだ。

●積み上がった木箱の前

木箱の前まで到達したら、「サイレンサー」以外の武器をぶっ放してオッケー。ここの兵士はサーチ兵ではないからだ。画面左で乱戦が展開するさなか、画面右の土の上から兵士が撃ってくるので3P、4Pのプレイヤーが特に気を配ろう。

木箱が見えてきたら乱戦となる。ここは「サイレンサー」以外の武器を使っても平気だ。

2 貨物列車の上で

●車両の上で

車両に上ったところで、遠方の線路付近の敵を倒す。さらに、背景の車両の上をよく見ると豆粒のような兵士の影がある。これを倒すとライフを出すので、狙って連射で倒せ！

●歩道橋の兵士

視点が移動し 背後を向くと、画面を横切るように歩道橋があり、この上を兵士が走りながら撃ってくる。弾が暗闇から飛来するので要注意。地上にも兵士がまばらに現れ、左画面の地上に現れる兵士が「フレア」を持っている。使えば写真のように明るくなって全景を見渡せるが、ボス戦まで残しておくのがお勧め。

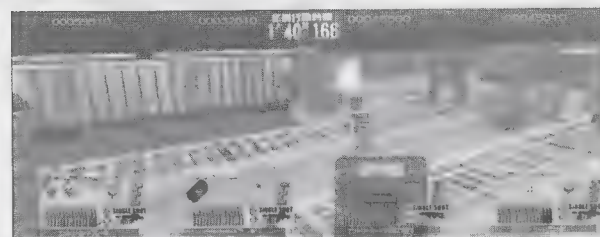
画面左右にかかる歩道橋から兵士が撃ってくる。暗闇だと、位置を覚えていても危険だ。

3 二足歩行タンク・ベルデ

●ベルデと罠

二足歩行タンク・ベルデ（以降ベルデ）手前の兵士が「ロケットランチャー」を出すが、取って不用意に使用すると兵士に気付かれてしまい危険なので、無視するか、回収して確実にベルデを撃つ。その後デフォルトに戻った武器を「サイレンサー」に切り替え忘れのないように。

●最後の列車

列車から下りて前進する途中、目を凝らしていると重要な何かに気付くはずだ。そしてボス直前のポイントで、兵士が大量に押し寄せる。画面右で戦闘が展開する中、左端からひょっこり現れた兵士が撃ってくるので、1Pのプレイヤーが確実に仕留めよう。

右奥にベルデ、その手前の兵士がロケランを落とす。不用意に回収して撃っちゃダメ！

攻撃ポイント

攻撃パターンと対策

防御ポイント

武器に魅入られし暗闇の奇人

ハーネマン教官

特徴

重度の武器マニアで多少ひ弱そうなイメージだが意外と肉弾派でアグレッシブ。「フレア」でかなり楽になるのでどんどん使おう。慣れるまでは時間切れを起こしやすい。ここで時間切れを防ぐためにも道中でサーチ兵に見付かってはならないのだ。

ゲー事典 オープニングデモでお馴染み「"ウォートラン"のテーマ」和訳：我らは誇り高き"ウォートラン"の訓練生　泣く子も黙るその過酷な演習は　一流の兵士になる為の特別なプログラム　目指すは卒業、勇猛の証し　教官殿に敬礼を！　あの汚い罵声も、この無茶な命令も　全ては我らへの"愛のムチ"　教えは一つ　憎き敵を殲滅せん（次ページへ続く）

強行突破！灼熱の街奪還作戦

TARGET：オデッサ教官

第4演習の課題
ヘリ撃墜

敵に占領された街を奪還し、オデッサ教官の乗る攻撃ヘリを破壊せよ！

SUB MISSION 回収せよ！

ビークルを下りるまでの間、タンクス含む兵士20人以上+シークレット兵を倒すと「3点バースト」出現。一度ゲームをクリアしたエントリーカードを使用してビークルで移動中25人以上+シークレット兵を倒すと「フルオート」出現。

3 BURST
「3点バースト」は1トリガーで3連射が可能。36発装填できて、連射も早い。

FULL AUTO
「フルオート」はトリガー引きっ放しで連射可能。装填数24発だが命中精度が高い!

1 ビークルに乗って

●ビークルの上から掃射

4面が始まるとビークルに乗って路上の敵を倒しながら進む。ビークルを下りるまでに倒した敵の人数がアイテム出現に関わるので（詳細条件は右の通り）、全滅させるつもりで全員で掃討作戦に当たること。路傍のベルデは声を掛け合って「ロケットランチャー」を持つ隊員が確実に仕留め、その間ほかの隊員は歩兵を受け持つこと。

●館へ続く辻

館が見えてくると道の右に複数歩兵が出てくる。こいつらも頭数となる、斉射して漏らさず倒そう。そしてシークレット兵に関する大ヒントは館。注意すれば、見付かるはずだ。

正面に館が見えてきた。ビークル移動の最終直線、右に複数出現する兵士も見逃すな。

2 館の前で立ち往生

●館の前

正面に建物の入り口が大きく見えてくると、兵士が執拗に現れて攻撃してくる。特にビークルが右に曲がる直前、館の前庭から現れる兵士に注意。至近距離なので弾を撃たれると着弾が早いぞ。

●アイテム回収ポイント

館の前でビークルが右を向くと、建物の影から兵士がばらばら出現し、次いで右からベルデが姿を現す。条件を満たしていれば、ベルデの付近に現れる兵士を倒した際「3点バースト」か「フルオートライフル」を落とす（写真参照）。味方ジープも多数到着して乱戦となるので、早速新しい武器を試してみては？

条件を満たしていれば、右から出てくる兵士が4面のみで入手できる武器を落とすぞ。

3 ベルデ地帯の混戦

場を仕切直す短いデモの後、ベルデが2体セットで合計4体出現する。しかもわりと遠方だ。10発耐久のベルデは、遠方にいる時ほど倒すのに時間がかかって厄介になるが、ここでは「ロケットランチャー」がうまい具合に出現するのでこれを利用する。

最初の2体セットのうち、1体目を倒すと「ロケットランチャー」を落とすので、拾った隊員が2体目に確実にヒットさせて1発で仕留める。次の2体セットも同じパターンが通用するぞ。

ここでは、周囲に現れる兵士担当者とベルデ担当者に分業することで、作戦はよりスムーズとなる。

1台目のベルデ撃破、そしてロケランを回収！　これを外したらブーイング!?

来月のウォト部

四人同時プレイのガンシューだからこそ、新しい遊びが詰まった「ウォートラン」。FPSとはまた違い、[illegible]が一斉に進むため、笑いどころや魅りどころが[illegible]全員同時に訪れて熱い！　来月はより熾烈な訓練が待つ5、6面を攻略。今からだって遅くないぞ、キミもエントリーカードを作るところから始めよう！

攻撃パターンと対策

[illegible]兵士を倒して、小隊建物の中へ移動
[illegible]が機関砲をばらまく。
[illegible]
冒頭の登場シーン以降は[illegible]外へ向けて、柵状の障害物越[illegible]集中攻撃をかけろ！

攻撃ポイント

[illegible]の砲火が[illegible]す。弱点が派手にブレないAが狙い目。[illegible]後もチャンス、怯ます[illegible]

防御ポイント

攻撃Cの[illegible]すると、大きな[illegible]なることを自覚すべし。[illegible]れるまでは[illegible]を1本通過したら決め打ち防御で安全に。

市街上空を舞う女鷲
オデッサ教官

特徴

威圧的な女教官現る。攻撃ヘリの弱点はコックピット部分。登場シーンでこそ敏捷に飛びまくり狙うのが厄介な印象だが、建物に入ってしまってからは的を狙うことよりも避けることに神経を使う。ヘリの弾幕が目前に迫るまでに盾を！

ゲー事典 「"ウォートラン"のテーマ」和訳続き：世界中から集められた荒くれ者たちよ　走り続けろ！　撃ち続けろ！　何も考えるな！　苦しみさえも名誉だと思え　この地獄のキャンプが終わったら　あの娘を連れてマイアミに行こう　うまいスシを食いに沖縄に行こう　しかし最終目的は一つ、憎き敵を殲滅せん　／以上。歌って盛り上がって、訓練に励むべし！

なかなか、WBCの招待状が来ないあなたに朗報！「残念ながら……」にはわけがある。本記事を読んでプレイすれば、あなたの馬も、きっと名馬の仲間入り！

WBCを目指せ!!

スターホースプログレス　グローリー アト ザ トラック
■メーカー：セガ（メカトロ研究開発部）
■ジャンル：競馬メダルゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2003年11月（稼働中）
■使用基板：NAOMI

http://www.segastarhorse.com/

月刊 馬主 競馬

あなたも馬主に！

WBCに呼ばれるための「飼葉」を知ろう！

今回は、前回よりも詳しく飼葉のデータを紹介しよう。

その前に、飼葉を与えると、どんな効果が現れるのかを整理しよう。効果は大きく分けて四つある。それは以下の通りとなっている。

①体重の増減
②疲労・調子の回復とやる気UP
③脚質の変化
④特別招待率

①と②は、調教した後に表示されるメッセージを参考にして、どの飼葉を与えるかを考えよう。例えば「体重」に関するメッセージであれば、体重に影響するものを与え、「疲労が溜まっている」といった意味のメッセージであれば、疲労回復効果のある飼葉……という具合だ。

③については、「脚質」が「レースの勝敗」とは関係無いことを覚えておこう。

問題は④の「特別招待率」だ。WBCから案内状が届いて、喜んでいたら「残念ながら～」だったことがあるのでは？　これを「おめでとうございます！」にするには、左の表を参考に「特別招待率」が上昇する飼葉を与えてやる必要があるのだ。

飼葉とその効果

※「疲労・調子回復・やる気UP」「特別招待率UP」の効果は［×→△→▲→○→◎→☆→☆☆→☆☆☆→☆☆☆☆→☆☆☆☆☆］の順に高くなる

飼葉名	必要メダル（枚）	体重変化（Kg）	出現条件	脚質	疲労・調子回復やる気UP	特別招待率UP
通常系						
大根	2	2	無し	逃げ	▲	×
リンゴ	2	2	無し	先行	▲	×
ニンジン	2	2	無し	差し	▲	×
角砂糖	2	4	無し	追込	▲	×
チーズ	2	6	無し		▲	×
減量茶	2	-6	無し		▲	×
SPドリンク	4	0	無し		○	×
季節系						
キャベツ	2	4	春（アーリントンカップ～金鯱賞）		△	△
イチゴ	2	4	春（アーリントンカップ～金鯱賞）		△	△
トマト	2	4	夏（安田記念～セントウルステークス）		△	△
バナナ	2	4	夏（安田記念～セントウルステークス）		△	△
ナス	2	4	秋（オールカマー～ジャパンカップ）		△	△
ブドウ	2	4	秋（オールカマー～ジャパンカップ）		△	△
カボチャ	2	4	冬（中日新聞杯～フェブラリーステークス）		△	△
ミカン	2	4	冬（中日新聞杯～フェブラリーステークス）		△	△
ベット系						
発泡酒	10	0	ベットゲームで100枚以上の利益		○	○
ワイン	20	0	ベットゲームで500枚以上の利益		○	☆
ブランデー	30	0	ベットゲームで1000枚以上の利益		◎	☆
日本酒	40	0	ベットゲームで2000枚以上の利益		☆	☆☆
シャンパン	50	0	ベットゲームで10000枚以上の利益		☆	☆☆☆
冷奴	10	2	ベットゲームで100枚以上の損失		○	○
アイスキャンディ	10	2	ベットゲームで500枚以上の損失		○	○
かき氷	10	2	ベットゲームで1000枚以上の損失		○	○
所有馬着順系						
ウコン	6	2	GIIIレースで2～3着に入賞		○	△
高麗人参	8	2	GIIレースで2～3着に入賞		○	▲
アセロラ	10	2	GIレースで2～3着に入賞		◎	▲
ローヤルゼリー	20	2	WBCで2～3着に入賞		☆	○
チョコレート	10	6	10着以下で出現		◎	▲
いちご大福	10	6	最下位で出現	????	◎	▲
パイナップル	10	4	GIIIレースで優勝		☆	×
スイカ	20	4	GIIレースで優勝		☆☆	×
メロン	30	4	GIレースで優勝		☆☆☆	×
マツタケ	40	4	WBCで優勝		☆☆☆☆	×
ケーキ	50	4	三冠達成		☆☆☆☆☆	×
サイド馬着順系						
パイナップル（ハーフ）	6	4	GIIIレースで優勝（サイド）		○	△
スイカ（ハーフ）	10	4	GIIレースで優勝（サイド）		◎	▲
メロン（ハーフ）	16	4	GIレースで優勝（サイド）		☆	○
マツタケ（ハーフ）	20	4	WBCで優勝（サイド）		☆	○
応援系						
応援ミルク	6	0	他サテライトから所有馬に合計100枚以上ベット		△	○
応援飲料	10	0	他サテライトから所有馬に合計500枚以上ベット		▲	◎
応援ゼリー	20	0	他サテライトから所有馬に合計1,000枚以上ベット		▲	☆
応援味噌汁	30	0	他サテライトから所有馬に合計2,000枚以上ベット		○	☆☆
応援カクテル	40	0	他サテライトから所有馬に合計5,000枚以上ベット		○	☆☆☆
運系						
ビール	40	0	50分の1の確率で出現	自在	☆☆	☆
黒ビール	40	0	ビール当選時に10分の1の確率で出現		☆☆☆☆	☆☆
黒発泡酒	10	0	発泡酒出現時に10分の1の確率で出現		◎	☆

飼葉名	メダル	体重変化	出現条件	出現日程	疲労・調子回復やる気UP	特別招待率UP
日付限定系						
鏡餅	10	4	1/10	1/1～1/7	▲	◎
しるこ	10	4	1/10	1/1～1/7	▲	◎
三色だんご	10	4	1/10	1/1～1/7	▲	◎
甘酒	10	0	1/10	1/1～1/7	▲	◎
まめ	10	2	1/10	2/1～2/4	▲	◎
?????	10	2	1/10	3/1～3/3	▲	◎
???	10	0	1/10	3/21～4/7	▲	◎
??	10	4	1/10	4/29～5/5	▲	◎
?????	10	2	1/10	7/20～7/31	▲	◎
????	10	0	1/10	8/1～8/20	▲	◎
??	10	2	1/10	8/21～8/31	▲	◎
?????	10	4	1/10	9/1～9/20	▲	◎
千歳飴	10	4	1/10	11/10～11/16	▲	◎
Xmasケーキ	10	6	1/10	12/20～12/25	▲	◎
年越そば	10	2	1/10	12/26～12/31	▲	◎
ショートケーキ	10	6	1/10	杉本アナ誕生日（2/19）他、いろいろな記念日に出現	▲	◎

目指せGI!!

さて、前回のプレイ時に何とかGIIIレースで優勝を飾った、「アルカディーア」だが、次なる目標はGIIでの優勝だ。

足慣らしとして、得意距離の「GIII・2000m・朝日チャレンジカップ」に出走——いきなりの2位入賞！　この先に期待が持てる展開!!

しかし、その後暗雲が立ちこめようとは……。

GII初勝利を飾るべく、三つのGIIレースに挑戦を試みましたが最高で2位という何とも悔しい結果に……。入賞は果たしたものの、最後の1頭が遠い。

気分を変えるべく、GIIの合間に出走したGIIIでは優勝2回。弱いワケじゃないな、調教が足りないだけだと、一人納得。GII初勝利を目指して、今日も調教に明け暮れるのだった。

いつかきっと、GIで優勝してやるぞい!!

今月の戦績

GIII	2000m	芝	朝日チャレンジカップ	2位
GII	2200m	芝	オールカマー	3位
GII	1800m	芝	毎日王冠	2位
GIII	1600m	芝	富士ステークス	1位
GII	1400m	芝	スワンステークス	4位
GIII	1600m	ダート	武蔵野ステークス	1位

アルカディーアの闘いは、さらに続く!?

ゲー事典　メダルゲームライター随時募集中！　メダルゲームが大好きで、紹介記事や攻略記事を執筆してみたい方、ぜひアルカディア編集部までご連絡ください。応募条件は東京近郊にお住まいの18歳以上の方（学生不可）で、世田谷区にある編集部に顔を出せる方。履歴書を〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　アルカディア編集部　メダル係まで送ってください。

10余年にわたる歴史の頂点を目指せ！

崩せるものなら崩してみろ

ガイル＝要塞、というイメージを早々に作り上げた『初代ストII』のガイル。このスタイルは『スパIIX』に至るまで変わらない。初登場時からシリーズを通して完成度の高いキャラだ。

リーチが長くて戻りの早いしゃがみ中Ⓚで地上戦を制し、相手がじれて跳んできたらサマーソルトキックで落とす。弱ソニックブームを撃って追いかけ、相手が跳んだら[illegible]で撃墜。基本的にはこの2パターンだけなのだが、これがきちんとできると手が付けられない。

『初代ストII』のキャラは全員リバーサル必殺技が出せないというハンデがある。ガイルはそれに加えて封印がかかるので、起き上がりに攻め込まれると[illegible]もろい[illegible]持つ。しかし、それなら最後まで守り切ればいいだけのこと。それができるのが本当のガイル使いだ。

ソニックを撃っての跳び込みは遠立ち強Ⓚで撃墜。[illegible]ってここのこと？

ハイパーストリートファイターII
The Anniversary Edition
■メーカー：カプコン
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発 売 日：2004年1月下旬(稼働中)
■使用基板：CP-SYSTEM2

こんなにキャラが居てバランス大丈夫？　それはやってみないと分からない。身をもって体験するしか無いのだ。今まで『ストII』をやったことが無い人も、これを読んでいざ実戦へ！

Text：T.Akiba

これぞ悪の帝王

STREET FIGHTER II'

『ストII'』といえば、やはりベガを挙げるべきだろう。とにかくダブルニープレスとサイコクラッシャーアタックに尽きる。全国にハメ論争を巻き起こした**サイコ投げ**と**ダブルニーハメ**は、あまりにも有名。両必殺技とも[illegible]なモーションが無く突然[illegible]ので、相手に[illegible]されにくい。必殺技ばかりに目が行きがちだが、通常技の性能も非常に高い。しゃがみ中Ⓟはほとんどの跳び込みに対して使える対空兵器。ベガは姿勢が低いため、非常に使い勝手がいい。また、遠距離立ち強Ⓚは、リーチが長い、くらい判定が小さい、引き戻りが早い、と三拍子そろった優秀なけん制技。前後に動きながらこれをガードさせて相手を押さえ付け、ガードを固めたところを投げる通称「カニベガ」戦法も非常に強い。

もう抵抗手段の無い「ストII'」バイソン。ガも手下をいじめている場合ではない？

奥深き『ストII』の世界

PS2版が先行発売されていた『ハイパーストII』。「アーケード版も出るの？」「バランスは取れるの？」などと風聞が飛び交うなか、アーケード版『ハイパーストII』がついに稼動開始となった。

ゲームバランスが心配されたが、旧シリーズのキャラは技が少ないが攻撃力が高い(下の表参照)など、絶妙なバランスとなっている。しかもこれは調整された結果ではなく、もともとの数値を使用しているに過ぎない。まさに「出るべくして出た『ストII』」といえる。

今回は、各シリーズごとのオススメキャラの基本的な対戦攻略と、懐かしの各種ストII用語解説をお届けしよう。本文中の太字部分は、下の用語集で紹介しているので、そちらもぜひ参照してほしい。

ストIIシリーズ別簡易性能比較表

作品名	攻撃力	気絶値	防御力	のけぞり
『初代ストII』	高	高	高	中
『ストII'』	高	中	中	中
『ストII'ターボ』	中	中	中	中
『スパII』	低	低	中	中
『スパIIX』	低	低	中	短

※気絶値……各技に設定されている気絶値の高さ　のけぞり……打撃をくらった後ののけぞり時間の長さ

ストII用語集

知っている人は思わずニヤリ。過去の超常現象も含めた、懐かしの用語あれこれ。

●当て投げ(シリーズ全般)
技をガードorヒットさせてから投げること。『ストII』シリーズで単に「ハメ」といったらこれを指すことが多い。しかける方は簡単だが、やられる方は慣れるまで結構きつい(状況によっては脱出不能)。

●歩き～(『スパIIX』)
レバーを前に入れ続けていれば、コマンド完成後何十秒後であろうと技が発動する現象。E・本田の鬼無双と春麗の千裂脚が該当する。投げと**歩き千裂脚**という強力な二択が当時から対戦に取り入れられていた。今作では修正された(修正されていないキャラも使用可能)。

●サイコ投げ(『ストII'』)
サイコクラッシャーアタックをガードさせ、相手のギリギリ裏に降りて投げること。ベガ側が投げ勝つことが多い。**ダブルニーハメ**と並んで、ハメ論争の生みの親。

●灼熱ハメ(『スパIIX』)
弱攻撃を空振りした後、または弱攻撃を空キャンセルしての灼熱波動拳は硬直が短いという特徴を利用し、画面端で強灼熱波動拳を延々とガードさせる戦法のこと。スーパーコンボ以外での脱出は難しい。方法が変わったものの、今作でも残っている。

●真空投げ(『初代ストII』)
『ストII』シリーズ最大の超常現象。ガイルが一人で投げのポーズを取り、相手がどこに居てどんな状態であろうと投げてしまう怪現象。今作では当然修正されている。

●ダブルニーハメ(『ストII'』)
強ダブルニープレス→しゃがみ中Ⓟ→立ち中Ⓚ→強ダブルニープレス……を繰り返す連係。立ち中

当て投げ

ガードを固めれば投げられ、暴れれば気絶。分かっているのに返せない！

ベガはボタン連打で投げられるのに対し、ディージェイは目押ししないと投げられない。

直前の灼熱波動拳をガードして出た土けむりが残っているのに、もう次が撃てる。

ストII事典
XSキャラ使用法：「スパIIX」では、特殊コマンドで「スパII」のキャラを使用することができたが、これと同様のことが「ハイパーストII」でもできる。キャンセル可能な技が多いのが大きな特徴。やり方は、タイプを選ぶときにスタートボタンを押しながら「SUPER」を選ぶだけ。「ピロリン」と音がすれば成功。でも、純正「スパII」キャラの立場が無くなってしまう……。

悟りを開けば、道は見える

『スパⅡX』も優秀なキャラが多いが、ここではダルシムをオススメ。珍妙な風ぼうのためイロモノキャラかと思ってしまうが、実は[illegible]りが身上であったり、細身であるにもかかわらず気絶値が高いなど、外見とはかけ離れた能力を持つのが特徴。

頑張って近付いたE.本田だが、リバーサルでこれを出されたら諦めるしか無い？

[illegible]ファイア、リーチの長い通常技、多彩な攻めができるドリルが主力兵器で、出の早い近距離用通常技、緊急回避用のヨガテレポートも見逃せない。上記に加え、相手の気絶値や、対空、ケズりにも使いやすいヨガインフェルノが追加され、さらに手が付けられなくなった。『スパⅡX』ではヨガインフェルノがリバーサルで出せないという欠点があったが、今作では修正。起き上がりまで強くなった。もはやつけいるスキは見当たらない。

突き抜ける青い風

『ストⅡ』に比べて大きく地位を[illegible]たのがケン。基本的には[illegible]ているが、攻撃力が[illegible]新技で十分カバー[illegible]相手を気絶させてしまえば、ジャンプ強Ⓟ→近[illegible]K.O.できてしまう。

[illegible]は、空中[illegible]かわして、同時押しキャンセルを[illegible]してしゃがみ[illegible]昇龍拳で大ダメージを与えられる。

ほかにも[illegible]手のガード[illegible]少ない。攻撃範囲[illegible]とすくめ。昇龍拳をガードさせてから投げと昇龍拳の逆二択や[illegible]払[illegible]んでしゃがみ強Ⓟ→[illegible]相手に大きなプレッシャーを与えることができる。

連続技で気絶させて、さらに連続技で死亡確認。っていま残り99秒なんだけど……。

集大成？　いや、これからが始まりだ

今回は各シリーズでのオススメキャラを1キャラずつ紹介したが、もちろん彼ら以外でも強いキャラや使って楽しいキャラは多く、枚挙に暇が無い。

昔プレイしていた人は当時を懐かしむもよし。今でも現役で対戦している人は当時の戦略を参考にするもよし。今まで『ストⅡ』シリーズをプレイしたことの無かった人はこれを機に不朽の名作に触れてみるもよし。人それぞれで目いっぱい楽しもう。

対戦ツールとしても、シリーズを越えた闘いができるので、総勢65キャラ(厳密には97)で対戦カードが4,745通りもあり、ネタは尽きない。研究次第では今までは考えられなかった戦法が編み出されるかもしれない。

ゲーム界に対戦格闘というジャンルを作り出した『ストⅡ』シリーズのすべてを結集した『ハイパーストⅡ』。いまだに多くのプレイヤーの心を捕らえてやまないこのゲームの魅力を、できる限り味わってほしい。

この組み合わせ、どっちが有利なの？　そんなこと考える前に、まずはプレイ！　自分のキャラは強いんだと思い込め！

血管切れるまでゴリ押し！

最強候補のサガット[illegible]はタ[illegible]ドタイガー[illegible]ってしま[illegible]。ただし、『スパⅡ』フェイロン[illegible]『スパⅡX』で[illegible]コマンド[illegible]使えるようになる[illegible]外を[illegible]

[illegible]でガリガリ[illegible]相手を画面端に[illegible]、反[illegible]を誘って[illegible]自分のターンを押し付けていくのが基本戦法だ。[illegible]ンは、しゃがみ中Ⓚ[illegible]かる。しゃがみ中Ⓚ[illegible]手の体力を半分[illegible]しかもこの連続技は[illegible]

[illegible]3で体力の半分をいただ[illegible]は何をしてやろうかな。

[illegible]ドされてもそのまま攻めが続[illegible]できる。息を付かせない怒とうのラッシュで相手の心を折れ！

Ⓚとダブルニープレスの間で割り込めないキャラは脱出が困難。ダブルニープレスをくらうと気絶が確定してしまう。サイコ投げと共に、『ストⅡ'』ベガを象徴する戦法。

●同時押しキャンセル(『初代ストⅡ』〜『ストⅡ'ターボ』)

ⓅとⓀを同時に押すとⓅが優先される特徴を利用して、連打が効く弱Ⓚから強引に中Ⓟや強Ⓟにつなげること。ただし、立ち、しゃがみを切り替える必要がある。

これを利用した、ケンのしゃがみ弱Ⓚ×1〜2→近立ち強Ⓟ(立ち弱Ⓚと同時押し)→昇龍拳のコンボは有名。ガイルにも応用可能。

●封印(『初代ストⅡ』)

ガイルが通常技のモーション中に相手の技をくらうと、必殺技が出せなくなる現象。通常技を空振りすると直る。『ストⅡ'』以降でもガイルがついしゃがみ弱Ⓟを出してしまうのは、無意識に封印を解除している名残りらしい……。

●ボタン放し投げ(シリーズ全般)

投げ系必殺技のコマンドのボタン入力を、ボタンを放すことで行なうこと。放しスクリュー、放しタイフーンなどで知られる。投げ不成立による、通常技の暴発を防ぐことができる。『初代ストⅡ』〜『ストⅡ'ターボ』のザンギエフ、『スパⅡ』、『スパⅡX』のホーク、『スパⅡX』のE・本田で有効。

●リバーサル裂破(『スパⅡX』)

リバーサルで入力したケンの昇龍裂破が、直前に出した必殺技に化けてしまうこと。直前に出した技が空中竜巻旋風脚だと、超低空の竜巻旋風脚が出て、その後に連続技まで入った。ヨガインフェルノ、タイガージェノサイドでも同様の現象が起きた。今作では修正され、念願のリバーサルスーパーコンボが出せるぞ。

この後、しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→昇龍拳で4ヒット。たった1回のリバーサルミスが死を招く。

ここで転ばせれば、ガイルはサマーソルトキックを出せない。起き攻めのスクリューはミスるなよ。

しゃがみ中Ⓟ→放しタイフーン。リバーサルで技を出されればガード、出されなければ投げの自動二択。

ストⅡ事典

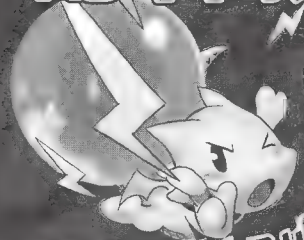
無調整『スパⅡX』キャラ使用法：『スパⅡX』キャラは微妙に調整がされているが、調整されていないキャラも使うことができる。**歩き千裂脚**などができるのが大きな違い。やり方は、タイプを選ぶときにスタートボタンを押しながら「SUPER X」を選ぶだけ。「ピロリン」と音がすれば成功。「無修正のザンギエフ」とかいうと怪しげ。

禁断の知識をもって、
ドラゴンの謎を解き明かせ！

Dragon Chronicle™
ドラゴンクロニクル

少しずつではあるが、ウワサ程度であった情報や秘密とされていた情報が明らかにされてきた『ドラゴンクロニクル』の世界。膨大な量となるこれらの情報に流されないよう、一つひとつ確認していこう。今回は最新のキャンペーン情報と、ドラゴンの融合法則の基本を伝授するぞ!!

Text：カイゼルちくわ

ドラゴンクロニクル
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：育成対戦
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2003年12月発売(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246

トレーディングカード配布開始!!

トレカを集めろ!!

ついに2月末から、全国の『ドラゴンクロニクル』設置店舗で限定版トレーディングカードの配布が開始された!! まずは店舗でカードを配布しているかどうか確認し、ゲームをプレイする前に店員さんに言えば、プレイ料金3クレジット(500円分)につき2枚のカードを貰えるぞ。袋に入っているカードの中身は完全にランダムで、その種類は全部で162種類だ。

各店舗に配布されたカードが無くなり次第、その店舗でのキャンペーンは終了となる。コンプリートを狙うなら、今すぐゲームをやり込め!!

カードが入っていた袋を捨てようとしている人、ちょっと待った!! その袋に付いている「応募券」を10枚集めて、下の必要記入事項を書き込んだ官製はがきにセロハンテープでしっかりと貼り付け、同じく下の応募宛先に送ろう。3回の抽選締切ごとに333名の人へ、カードを全種類収納できる特製の専用ファイルがプレゼントされるぞ！

応募宛先

〒175-8791
東京都板橋西郵便局私書箱12号
ドラゴンクロニクル　専用ファイル係

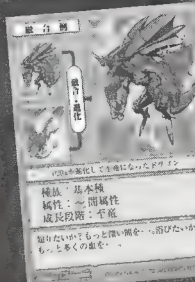
必要記入事項

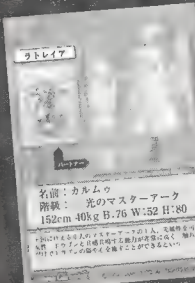
●郵便番号 ●住所 ●名前 ●年齢
●性別 ●電話番号

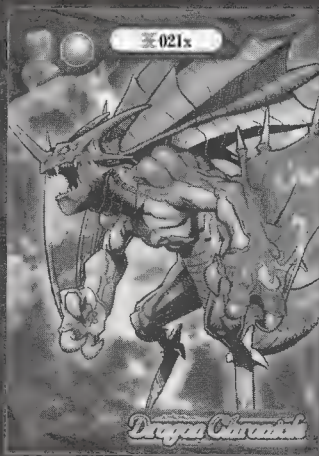
第一回応募締切 2004年3／31(当日消印有効)
第二回応募締切 2004年4/30(当日消印有効)
第三回応募締切 2004年5/31(当日消印有効)

応募券で専用ファイルが当たる!?

ドラゴンカード 126種

表面にドラゴンの美麗なイラスト、裏面に融合の秘密などが記されている。全種類のドラゴンを、完全に網羅しているぞ！

キャラクターカード 9種

ストーリーモードに登場するキャラクターの設定が記されている。ゲームの世界観を理解するためにも、この情報は必須だ。

ポスターカード 27種

9枚集めると完成する、豪華大判イラストが3種類！ どれもインパクトのあるイラストに仕上がっていて、まさに激レア!!

はみ出しクロニクル　ドラゴン全種公開!? 今回、トレーディングカードに収録されたドラゴンの種類は126種。その収録内訳は、今回の記事で紹介する基本四種を各成長段階ごとに2パターンずつ(96種類)、幸運種を2パターンずつ(12種類)、最強種を2パターンずつ(12種類)、そして謎の無属性ドラゴンを3種類、2パターンずつ(6種類)となっている。これですべてのドラゴンが出そろった!?

幸運種に続いて、今回その存在が公的に明かされた圧倒的な力を持つという「最強属性種」のドラゴン。その禁断の誕生法則は、幸運種と同じくまだ未公開だ。

今現在彼らを生み出さんとするなら、次ページから紹介する基本的な誕生法則を頭に入れ、それに背いた外法を幾度となく試みなくてはならないだろう……。

基本を制する者は融合すべてを制す

ドラゴン融合法則・基本四種編

常に法則通りに、一切のランダム要素無しで誕生する四種類のドラゴン種（以下「基本四種」）。融合を極めるためには、まずこの基本四種の融合法則を理解する必要がある。

種は覚える技と能力値に影響

ドラゴンの種の違いは姿形だけではなく、その能力にも大いに影響する。同じ属性のドラゴンでも種ごとに覚えられる技は違い、能力値の基本値にも差が生まれる。例えば同じ能力値の魂カードを使って誕生させても、基本種よりは亜種の方が能力値は若干高いのだ。

また、この四種の中でも強力な亜種(濃)と基本種(濃)のドラゴンは、ほかの種では覚えられない強力な技を修得できる。これらの技は、MP消費量も手頃でかなり使いやすいぞ。

通常法則で誕生する基本四種（例：光属性）

基本種

ストーリーモードから相棒となる、すべての基本となる種。消費MPが少ない基本的な技は、この種しか覚えないことが多い。

亜種(濃)

亜種の上位種で、覚える技も能力も格段に上。特殊な進化過程(下枠参照)を経て誕生する、より実戦的なドラゴンたちだ。

亜種

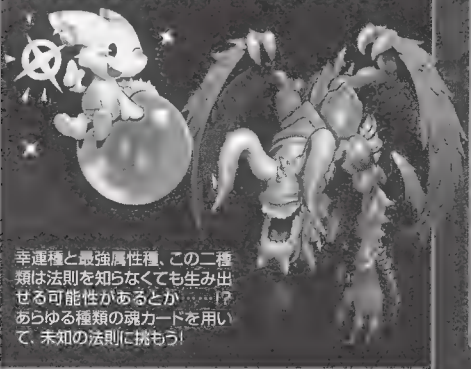
最も目にすることが多いであろう、融合の基本となる種。基本種より能力値がわずかに高く、かなりの大技を覚える。

基本種(濃)

亜種(濃)と同じく、特殊な進化過程で誕生する。最初は基本種と同じ能力なので苦戦するが、その苦労に見合う能力を持つ。

基本法則を超越した隠されし法則を発見せよ!!

左ページの表で基本四種の組み合わせはすべて紹介しているが、これはあくまで基本。この中には、基本四種以外のドラゴンを誕生させる組み合わせも隠されている。

種の組み合わせだけではなく、属性の組み合わせなどあらゆる要素を考えてみよう。試行錯誤を繰り返せば、結果は必ず出る!!

幸運種と最強属性種、この二種類は法則を知らなくても生み出せる可能性があるとか……!?あらゆる種類の魂カードを用いて、未知の法則に挑もう!

基本種(濃)と亜種(濃)の特殊進化

亜種(濃)と基本種(濃)のドラゴンは、最初はそれぞれの下位種(亜種、基本種)と同じ姿形と能力値で誕生する。幼竜、成竜まではこの状態が続き、至竜になった時に初めて上位種として覚醒するのだ。

例：闇基本種の進化分岐

上図のように、至竜になるまでは完全に下位種と同じ進化をたどる。「基本種はもういいよ！」などと生まれたドラゴンを放置している人は、要注意!!

はみ出しクロニクル 強すぎても困りもの？　基本四種の中では、能力値を考えれば間違いなく亜種(濃)と基本種(濃)が最も強い。だが、彼らが覚える技はどれも消費MPが高い大技ばかりで、出の早い「アームズブロー」などといった妨害効果のある技には対抗できないことが多い。これらの基本技をまだ覚えていないなら、焦ることなく基本種や亜種をもう一度生み出した方がいいかも？

基本四種　融合法則表

基本四種ドラゴンの融合結果は、組み合わせる魂カードの持つ属性と種によって決定する。覚えたい技や今後の融合予定などをよく見直し、使える魂カードの組み合わせをメモしておくなどして、自分に必要となる種のドラゴンを順序よく、計画的に誕生させていこう。

	基本種	基本種(濃)	亜種	亜種(濃)
基本種	同属性以外　亜種 同属性　亜種(濃)	同属性以外　亜種 同属性　亜種(濃)	同属性以外　基本種 同属性　基本種(濃)	同属性以外　基本種 同属性　基本種(濃)
基本種(濃)	同属性以外　亜種 同属性　亜種(濃)	同属性以外　亜種 同属性　亜種(濃)	同属性以外　基本種 同属性　基本種(濃)	同属性以外　基本種 同属性　基本種(濃)
亜種	同属性以外　基本種 同属性　基本種(濃)	同属性以外　基本種 同属性　基本種(濃)	同属性以外　亜種 同属性　亜種(濃)	同属性以外　亜種 同属性　亜種(濃)
亜種(濃)	同属性以外　基本種 同属性　基本種(濃)	同属性以外　基本種 同属性　基本種(濃)	同属性以外　亜種 同属性　亜種(濃)	同属性以外　亜種 同属性　亜種(濃)

各種ドラゴンの固有技

各属性の亜種(濃)と基本種(濃)のドラゴンは、ほかの種では覚えられない固有技を修得することができる。覚えるには並々ならぬ苦労が必要だが、すさまじい威力を持つものや、特殊な効果で戦術を広げてくれるものなど、属性の特徴をよく表している魅力的な技ばかりだ。

属性	種	固有技
光	亜種(濃)	慈悲の聖棺（ダメージを与えずにミクアラだけを大量に奪う）
光	基本種(濃)	フォトンクラッシュ（一瞬の激突で光子を圧縮し大爆発を起こす）
闇	亜種(濃)	死神召喚（死神を召喚し、地獄の鎌で敵を切り裂く）
闇	基本種(濃)	シャドーファントム（分身して悪夢のような連続打撃を与える）
氷	亜種(濃)	マインドクランブル（敵のMPを大量に奪う精神攻撃をする）
氷	基本種(濃)	ブリザードストーム（猛吹雪を巻き起こして、動きを封じる）
炎	亜種(濃)	ボルケーノミサイル（火山弾を落とす　全部当たれば大ダメージ）
炎	基本種(濃)	ヒートバイオレンス（猛突進の衝撃でとてつもない大爆発を起こす）
金	亜種(濃)	モーニングスター（巨大な鉄球を頭上から落とす）
金	基本種(濃)	クロスカウンター（敵の打撃を防いで強烈な一撃を与える構え）
雷	亜種(濃)	ジャッジメント（シールド使用中の敵だけにダメージを与える）
雷	基本種(濃)	クイックダイブ（だれよりも早い超音速の体当たりをくらわせる）

はみ出しクロニクル

あの技はどの種が!? 上の表で紹介した亜種(濃)と基本種(濃)の固有技は、あくまで各属性の中で最強の技というわけではない。それら最強ランクの技を覚えるための条件はいまだ不明だが、各属性、基本四種のドラゴンが覚える技のリストは、何と次号から公開していくぞ！　今回の融合表と合わせて見てもらえば、融合の基本は完璧になるはず。お楽しみに!!

土壇場で大逆転！
スコアトライアル結果発表は
102ページ！

IMPRESSION

スコアトライアル終了で戦いは一段落？でも、ハイスコア集計はまだまだ続くぞ。覚聖死界のおかげで、初心者から上級者まで、好みに合ったスタイルで遊べるのが本作の良いところ。自分なりのペースで本作を心ゆくまで楽しもう。

まだまだ戦いはこれからだ！

ESPGALUDA エスプガルーダ

最終面となるステージ5は前半と後半に分かれ、ボスも2体登場する。実質的なボリューム的は2面分という、非常にやりごたえのあるステージなのだ。今回は前半にあたる5-1を攻略するぞ！

Text：C・LAN（ステージ攻略&ボス攻略）、伊勢猫&京城（スコアトライアル）　制作協力：西千葉スターダスト
※特に記述が無い限り、本攻略記事はタテハがメインの内容です。

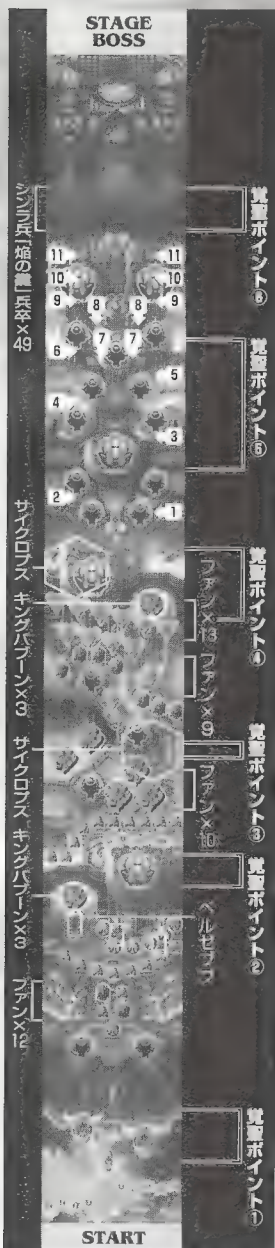
エスプガルーダ
■メーカー：ケイブ（販売：AMI）
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2003年11月（稼働中）
■使用基板：専用基板

STAGE BOSS
シンラ兵「焔の舞」兵卒×49
覚聖ポイント⑥
覚聖ポイント⑤
ファン×13
覚聖ポイント④
サイクロプス　キングバブーン×3
ファン×9
覚聖ポイント③
ファン×10
サイクロプス　キングバブーン×3
ベルゼブブ
覚聖ポイント②
ファン×12
覚聖ポイント①
START

※マップ中の 1 ～ 11 は「シロッコ」編隊の出現ポイント

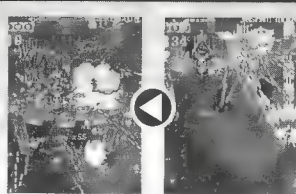
STAGE 5-1 浮遊城ウツロブネ -The floating castle UTUROBUNE-

ベルゼブブとサイクロプスを中心に覚聖死界を展開しよう。

STAGE STORY

CHECK POINT ザコを素早く処理して中型機をつなげ！

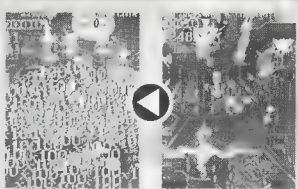
ステージ前半　覚聖ポイント②

3機出現するベルゼブブの2機目（中央）で覚聖死界を展開してメガイラまでつなぐ。ベルゼブブ1機目破壊後は、中央のレイジ重視。砲塔と台座が残ると、メガイラまでつなげるのが困難になる。

ステージ前半　覚聖ポイント①

ファンをショットで素早く破壊したら、右のベルゼブブで覚聖死界を展開。リザードフライを残すのがポイント。丸弾を射出した瞬間か、遅れそうなら丸弾が完全に出切った瞬間に倒そう。

ステージ開始直後に登場するファンの後に出現するベルゼブブは、針弾が意外に速く、耐久力も高めなので近付き過ぎないように注意。序盤のファンで稼いだ精霊石を使って、1機目のベルゼブブを覚聖死界を展開して倒してもいい（覚聖ポイント①）。ただし、このときリザードフライを倒してしまうと、ポイント②で精霊石が足りなくなることが多い。必ず残すようにしよう。ポイント②は、直前に出現した右端のベルゼブブを破壊したら、周囲のレイジを一掃してから覚聖死界を展開。ベルゼブブ中央→ベルゼブブ左→メガイラの順に破壊する。

CHECK POINT サイクロプス戦はアレクトの巻き込みに注意

ステージ中盤　覚聖ポイント④

ファン破壊後に覚聖死界を展開。メガイラ→キングバブーン×3→サイクロプスと破壊。メガイラの弾は4回目から数が減るので早めに倒そう。カウンタが少なければキングバブーンを逃がす。

ステージ中盤　覚聖ポイント③

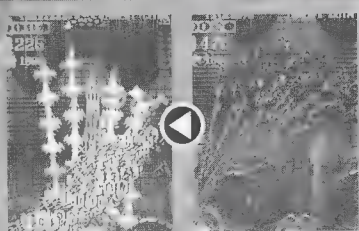
1回目の広角弾をやり過ごした辺りで覚聖死界を展開すれば、これ1機で100倍を獲得できる。右のアレクトを破壊しないように左寄りで撃とう。アゲハの場合は意識しなくても大丈夫。

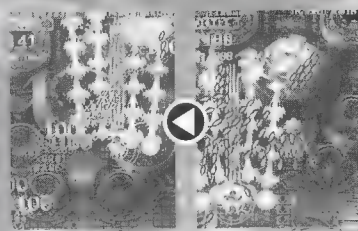
キングバブーンの弾は徐々に弾速が速くなるので、接近して大きく動いてかわそう。ステージ中盤での覚聖ポイントは、大型機のサイクロプス（ポイント③）。2回目の広角丸弾を出し切った瞬間に破壊するのがベストだ。1回目の広角弾をかわした直後に覚聖死界を展開するといい。このとき、右のアレクトを巻き込んでしまうと、ポイント④で精霊石が足りなくなるので注意。ポイント④は、メガイラを残したまま、ファンをショットの単発撃ちで破壊して覚聖死界を展開。右から来る3機のキングバブーンを巻き込み、サイクロプスまでつなぐ。

esp 耳寄り

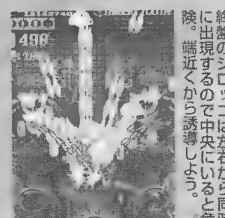
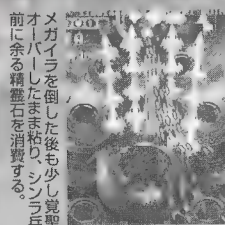
覚聖ポイント②、④はカウンタがギリギリだが、これはあくまでランクが高い場合の話。途中でミスするなどしてランクが下がっているときはこの限りではない。なお、アゲハを使っている場合は、後半のシロッコ地帯の誘導が重要。あまり端にいると逃がしやすく、かといって中央だと弾が集中してしまう。少し左右に離れた位置から、小さな動きで中央に向かっていこう。

CHECK POINT シロッコで精霊石を補充、シンラ兵で覚聖死界を展開！

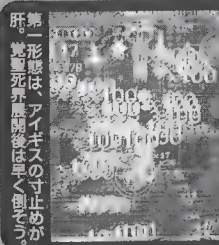
ステージ後半 覚聖ポイント⑥

リザードフライを倒したらすぐに撃ちやめて、どちらかの端に寄って覚聖死界を展開。シンラ兵の針弾を引き付けて、端から少しずつ破壊していこう。リザードフライを残してしまうなら、多少シンラ兵を削ってもキッチリ倒しておいた方がいい。残った精霊石をボスで使用する。

ステージ後半 覚聖ポイント⑤

メガイラにあまり撃ち込まないようにして、その左右上にある2機のアレクトが見えたら、覚聖死界を展開。3機の砲台を破壊しつつ、そのままシロッコを撃ち続けよう。中央に配置されたアレクトを確認したら、覚聖状態を解除すれば、シンラ兵で500近くになるはずだ。

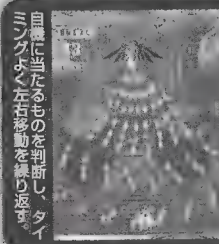
メガイラを倒した後も少し覚聖オーバーしたまま粘り、シンラ兵前に余る精霊石を消費する。

終盤のシロッコは左右から同時に出現するので中央にいると危険。端近くから誘導しよう。

後半はアレクトとメガイラが配置された地形を、16編隊にもおよぶシロッコ群が通過していく。シロッコは2編隊（1編隊2列）がセットで出現し、必ず左右対称の動きをする。まずは、1機目のメガイラを破壊しないように注意して、アレクトとシロッコで精霊石を稼ぐ。メガイラの左右上にあるアレクトで覚聖死界を展開し（ポイント⑤）、覚聖オーバーしたままシロッコを2編隊ほど撃ち続けよう。ここで覚聖死界を切れば、シンラ兵地帯で500近くになる。シンラ兵で覚聖死界を展開し（ポイント⑥）、弾を引き付けてゆっくり全滅させる。

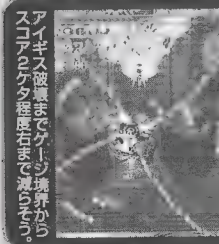
精霊石の目安

第一形態は、アイギスの寸止めが肝。覚聖死界展開後は早く倒そう。

アイギスへの撃ち込み次第だが、130～150くらいの精霊石が必要。シンラ兵を撃つときもカウンタを見て、不足しそうなら早めに切り上げよう。ちなみに、最後の1体を倒したら解除を忘れずに！

4のかわし方

自機に当たるものを判断し、タイミングよく左右移動を繰り返す。

一番避けにくいと思われる第一形態の攻撃4は、中央で左右に小さく動いて避ける。序盤は5発やり過ごしたら切り返そう。途中から弾速が上がり軌道が変わるので、ここからは4発おきに動くように。

自爆に注意

アイギス破壊までゲージ境界からスコア2ケタ程度右まで減らそう。

第一形態の自爆タイミングは2回目のアイギス破壊直後。このときまでに本体も瀕死にし、ほぼ連続で倒したい。タテハの場合は、アイギスに撃ち込む際にも本体へダメージが行くことを考慮しよう。

アイギスを2回破壊しよう

第一形態でアイギスを覚聖死界で破壊×2→形態通常破壊→第二形態を覚聖死界で破壊、という手順。アイギスは逆回転が始まってから倒すように。1回目に消費するカウンタは理屈上50強で済むが、撃ち込み加減が難しい。30～50程度余分に見ておくと確実だ。2回目も含めると、ボス戦突入時に150くらい欲しい。なお、2回目のアイギス破壊後は、数秒で自爆して第二形態へ移行する。撃ち込みが足りないと精霊石を確保できないので注意。

第二形態は10程度の精霊石を使い、覚聖死界での破壊を狙うため、削りが重要だ。なお、安全に倒したいならシンラ兵は覚聖せずに倒そう。アイギスを無視して、本体へ集中攻撃すれば、攻撃4を迎えずに形態変化させられる。もし形態変化しても、500の精霊石を使えば大丈夫なはず。第二形態も、小まめに覚聖死界を展開して倒そう。

第二形態は3層に放たれる広角弾に着目。3発目を大きく回避できるよう左右から移動しよう。

サイドアタックも使って全力で撃ち込んだ場合、1周して正面に来た辺りで破壊できる。

STAGE 5-1 BOSS

SESERI AGAIN セセリ再び

1面ボスのセセリが強化されて再登場。2回射出される、耐久力の高いビット・アイギスが攻略の要だ。第一形態ではアイギスと本体、双方への撃ち込み量の調節が必要になる。何回も練習してコツをつかんでいこう。

名称	得点	精霊石
アイギス（ビット）	8,000点	0
第一形態	70,000点	3～12
第二形態	300,000点	10～22

第二形態（5）

5 左右の羽根から、鎖状の青い中型弾を、そして本体からは3連の広角弾。それぞれ、速度と範囲が異なる。間が狭い3発目を中心に回避しよう。

第一形態（1－2－3－4－1－2－3－4）

1 弾速の遅い針弾をバラまく。冷静に弾の間をかわしていく。早めに抜けられる道があるときは、前進しながら避けていこう。

2 5層の丸弾を右回転、続いて左回転とバラまく。2回目はタイミングよく右へ切り返そう。弾速に惑わされないように。

3 アイギスを射出し、低速の丸弾と4本のワインダーが放たれる。一定時間で逆回転になり、ワインダーが8本に増加する。

4 3発一組の針弾を広角に乱射する。左右に広がっており、かつ弾速が速いので混乱しやすいが、弾道はあまり複雑ではない。

名称	サイクロプス（通常敵）
得点	42,860点
精霊石	3～4

名称	キングバブーン（通常敵）
得点	4,240点
精霊石	3～5

名称	ベルゼブブ（通常敵）
得点	10,720点
精霊石	5～7

このステージで初出の敵は、アイギスを含めても4種のみ。ベルゼブブとサイクロプスはともに稼げる。サイクロプスは覚聖ゲージを50消費し、破壊時に弾消し効果があるので、最後に倒すようにパターンを組もう。

激戦のスコアトライアル終幕！『エスプガルーダ』スコアトライアル 集計結果発表

（1月31日締切）

僅差で制したのはClover-HPW-TAC氏!!

総合部門TOP

69,705,000（タテハ）

Clover-HPW-TAC

西千葉スターダスト（千葉）

TAC's Words

[illegible]

「入賞時のステージ点効率」

ステージ	クリアスコア
STAGE 1	4,200,000
STAGE 2	13,000,000
STAGE 3	28,400,000
STAGE 4	39,800,000
STAGE 5前半	47,000,000
STAGE 5後半	58,150,000

優勝記念品

[illegible]

入賞者発表

部門	スコア	名前
総合2位	69,663,640（アゲハ）	ZNA会長
総合3位	65,208,700（アゲハ）	FMI一ねは
アゲハ1位	62,276,970	CDA
タテハ1位	62,207,930	[illegible]
キリ番賞	総合順位【11、22、33、44、55、66、77、88、99位】のプレイヤー（左ページの[illegible]）	

『エスプガルーダ』スコアトライアル
優勝者ショートインタビュー

TACに聞く!!

取材協力：西千葉スターダスト

――「アゲハの方がスコアが高くなる」というのが一般的な見解のようですが、[illegible]で[illegible]したのはなぜですか？

TAC 最初は、タテハの覚醒ショットが気持ちよくて使っていました。でも、周りの人たちが使うキャラはアゲハばかりだったので「だったらタテハでやろうかな」という感じですね。初めはあまり深く考えていませんでした。

――なるほど（笑）。

TAC でも、タテハでも稼げるポイントがあるということを知って、最終的にアゲハよりも、スコアが高くなる可能性があったので狙ってみました。

――ガードバリアの使用回数[illegible]は。

TAC 1面で1回、2面で2回、4面で1回、5面前半で1回こんなところですね。

――[illegible]スコアを教えてください。

TAC 要所要所で、現時点の自己ベストをつなぐことができれば、7千150万点くらいは出せそうな気がします。

――それではTAC[illegible]

TAC 金塊変換の100倍など、とにかく気持ちがいいところですね。

――[illegible]

TAC ガードバリアの使いどころなどを、いろいろ考えられるように作られているので、プレイヤーごとに個性が出て面白いゲームだと思います。

――[illegible]ございました。

TAC こちらこそ。

――あ、このインタビューの完全版は、アルカディア5月号の「ハイスコア全国集計」ページに掲載しますので。

TAC え、そうなんですか？

――ええ、そうなんです（笑）。

（2004年2月 文中敬称略）

『エスプガルーダ』スコアトライアル　TOP100 Players

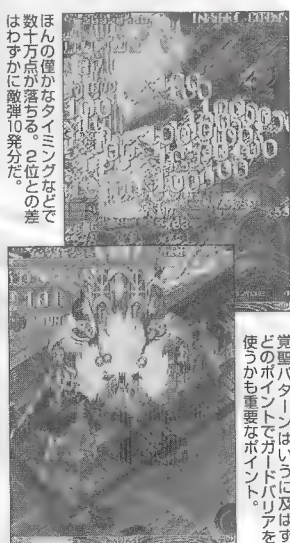
順位	スコア	スコアネーム	使用キャラ
1位	69,705,000	Clover−HPW−TAC	タテハ
2位	69,663,640	ZNA会長	アゲハ
3位	65,208,700	FMI−㊙ねは	アゲハ
4位	62,276,970	CDA	アゲハ
5位	62,207,930	GLS一筋・二番の男@せせり隊副隊長	タテハ
6位	62,134,010	MISS（さよならY・Sさん）	アゲハ
7位	62,078,720	CAA	アゲハ
8位	62,063,420	誠100杯	アゲハ
9位	61,772,740	へたれもずUNK	アゲハ
10位	61,491,500	青い小瓶のなぐもへ	アゲハ
11位	61,490,910	YMG−C	タテハ
12位	61,311,240	緑の小瓶のSIZ	アゲハ
13位	61,061,280	田町ビースト代表 SGN	アゲハ
14位	61,005,880	AYA−にぐ	タテハ
15位	60,261,440	KFI−SKY	アゲハ
16位	60,171,720	SILVER CROW（KOF担当）	タテハ
17位	60,071,600	KYT@GraciousMind	タテハ
18位	59,977,920	F.M	アゲハ
19位	59,757,180	ドラゴン桜〜八分咲き〜	アゲハ
20位	59,128,310	NIS	アゲハ
21位	59,093,630	もり。	アゲハ
22位	58,986,350	キメテはウリアッ上	アゲハ
23位	58,491,430	SAY−腰一杯	アゲハ
24位	58,395,900	MII	アゲハ
25位	58,375,210	FRK	タテハ
26位	58,352,530	[illegible]	アゲハ
27位	57,910,350	DGG−AKI	タテハ
28位	57,863,060	NYA	アゲハ
29位	57,661,740	M・K?@おにーたまー	タテハ
30位	57,487,170	アゲあき	アゲハ
31位	57,053,590	黄色い小瓶のほぶ	タテハ
32位	56,904,590	AKM@セセリと相性悪い	アゲハ
33位	56,892,650	Tachiken	タテハ
34位	56,323,270	TGA−P4U（Feat.Tateha）	タテハ
35位	55,985,280	rok@大尉	アゲハ
36位	55,688,940	UUU	アゲハ
37位	55,592,640	[illegible]	アゲハ
38位	55,307,780	[illegible]	[illegible]
39位	55,216,830	[illegible]	[illegible]
40位	55,182,260	[illegible]	アゲハ
41位	55,013,760	[illegible]	[illegible]
42位	54,880,210	[illegible]	[illegible]
43位	54,499,740	式@式神組 SPS氏に続く	タテハ
44位	54,481,640	NST-GEN	アゲハ
45位	54,464,470	ペタ[illegible]大往生	アゲハ
46位	54,414,280	[illegible]	[illegible]
47位	54,185,300	[illegible]	[illegible]
48位	54,140,400	[illegible]	[illegible]
49位	53,502,650	[illegible]	[illegible]
50位	53,282,640	[illegible]	[illegible]
51位	53,045,180	トール	タテハ
52位	52,938,590	1207	アゲハ
53位	52,540,510	RAY	アゲハ
54位	52,143,000	怪盗ねこまた@鼻水強化	アゲハ
55位	52,052,970	LRL	アゲハ
56位	51,951,410	何やっても二流@ロリ太	アゲハ
57位	51,623,900	OKU	アゲハ
58位	50,630,760	FA	アゲハ
59位	50,630,020	八薙さつき	アゲハ
60位	50,444,510	マスラ	アゲハ
61位	50,407,530	AEG	タテハ
62位	50,270,880	AOI	アゲハ
63位	50,207,930	KAN	タテハ
64位	50,101,520	一応越えました@k.z	アゲハ
65位	49,768,690	SIS	アゲハ
66位	49,277,600	KLES−S.T	アゲハ
67位	48,377,390	ぐわんげ様	アゲハ
68位	48,319,720	AOI.CHA CHA	アゲハ
69位	48,199,990	SSR−NMM−N.S	タテハ
70位	48,144,580	DRK76／WAR37（Kujata）	アゲハ
71位	47,838,350	五千万届かず…	タテハ
72位	47,492,050	sin	アゲハ
73位	47,298,370	あさルトライフル	タテハ
74位	47,027,870	HTDM−KOKOS	アゲハ
75位	47,024,160	ウカワ君によろしく！（鮫）	アゲハ
76位	46,619,580	OSC−SYD	アゲハ
77位	46,382,050	T.C（エンデバー）	タテハ
78位	46,268,910	lee	アゲハ
79位	46,266,410	PKN☆ガードブレイク	アゲハ
80位	46,113,280	オタック	タテハ
81位	46,077,250	ナオキ	アゲハ
82位	46,023,190	JK／式神組（盃）	アゲハ
83位	46,017,490	T.T	アゲハ
84位	45,710,210	ぶっきらぼうにKYM！	アゲハ
85位	45,298,840	[illegible]	アゲハ
86位	45,132,000	[illegible]	アゲハ
87位	44,898,740	AMP！	タテハ
88位	44,677,110	タテあき	タテハ
89位	44,341,850	MKT@3ミス[illegible]	アゲハ
90位	44,253,670	[illegible]	アゲハ
91位	43,991,830	[illegible]	[illegible]
92位	43,919,490	[illegible]	[illegible]
93位	43,525,160	[illegible]	[illegible]
94位	43,301,340	[illegible]	[illegible]
95位	43,231,430	[illegible]	[illegible]
96位	43,189,980	[illegible]	[illegible]
97位	42,665,710	[illegible]	アゲハ
98位	42,125,300	ken	タテハ
99位	41,688,920	お茶	タテハ
100位	41,382,520	[illegible]	[illegible]

アゲハ勢を抑えてのタテハ勝利！

覚聖カウンタこそ必要だとはいえ、ボス戦を含めたすべての敵弾と敵機をスローダウンさせる"覚聖死界"。この存在によって、シューティングになじみの薄いプレイヤーでも、十分にクリア可能な本作品。とはいえ、覚聖死界のタイミング次第で、大きな点差が生じる稼ぎのパターン構築は難しく、多くのプレイヤーがスコトラに参加したことからも、その奥深さがうかがえる。

覚聖時のショットで、敵機を細かく破壊できるアゲハに比べると、強力なショットが稼ぎパターンの妨げになると考えられてきたタテハ。実際にランキングの上位100名を見ても、6割以上のプレイヤーがアゲハでの申請となった。しかし、大方の予想を覆す形で見事に栄冠を勝ち取ったClover-HPW-TAC氏の努力と腕前には、改めて敬意を表したい。

ほんの僅かなタイミングなどで数十万点が落ちる。2位との差はわずかに敵弾10発分だ。

覚聖パターンはいうに及ばず、どのポイントでガードバリアを使うかも重要なポイント。

株式会社ケイブ　広報宣伝グループ　古幡 隆亜氏より

スコアトライアルにたくさんのご応募をいただき、誠にありがとうございました。タテハがアゲハを抑える（！）というまさかの展開も現実に起きるのが、スコアトライアルの醍醐味ですね。

皆さんの果敢なチャレンジで実現したこの結果は、驚きとともに、携わるものの一人として大変うれしく思いました。

スコアトライアルはこれで終了ですが、参加してくださったすべてのプレイヤーの皆さんに感謝します。本当にありがとうございました。

スコアトライアル総評

タテハが総合1位という、だれもが予想しなかった意外な結果になりました。アゲハに比べてスコアの理論値が低く、不安定な要素が多いといわれているタテハでの1位は、正真正銘プレイヤーの実力による、完全な勝利といっていいでしょう。
また、参加してくれたプレイヤーの皆さん、本当にお疲れさまでした。

今回入賞できなかった皆さんも、上位スコアを目標にパターンを再構築して、新たな気持ちで『エスプガルーダ』を楽しんでください。

アルカディア編集部より

世界各国で人気沸騰中！最速ドライバー目指して走り込め!!

頭文字(イニシャル)D3 ARCADE STAGE Ver.

今月はドライビング基礎講座、各コースオススメマシン紹介、新コース「正丸峠」往路＆復路の攻略をお届け。さっそく走り込んで、『頭文字D ARCADE STAGE Ver.3』オフィシャルサイトのインターネットランキング（以下IR）に登録しよう！

Text：キャサ夫

インプレッション

『イニD』ファンへ朗報。原作テレビアニメ「頭文字D 4th Stage」がいよいよ今春スカパーでオンエアされる模様。まだまだ熱いぜ!!

各コースの最速マシンはどれだ!?

前作『Ver.2』では、例外こそあったものの、ほぼ原作に近い形で各コースの最速マシンが設定されていた。例えば、妙義なら中里のR32、碓氷なら真子＆沙雪のシルエイティーといった感じだ。では、『Ver.3』はどうなのか？　編集部調べとIR登録車種から大方分かってきたので、各コースのオススメマシンを下の表で紹介しよう。上りor下りなどで若干差があるが、やはり本作も原作に近い車種性能がある模様。ただし、あくまでも現時点での評価のため、今後ほかの車種が最速といわれる可能性も!?

コース別最速を狙うもよし、車種別最速を狙うもよし。とにかく走り込め!!

各コース最速と目されるマシンたち

コース	マシン名［型式］
妙義	SKYLINE GT-R V･spec II［BNR32］
碓氷	SILEIGHTY［RPS13］
赤城	RX-7∞III［FC3S］
秋名	TRUENO GT-APEX［AE86］
秋名・雪	各種4WDマシン
八方ヶ原	CIVIC TYPE R［EK9］
いろは坂	LANCER RS EVOLUTION IV［CN9A］
正丸	CAPPUCCINO［EA11R］
土坂	LANCER RS EVOLUTION V［CP9A］

全世界の走り屋たちに挑戦！IR登録で目指せ最速ドライバー！

コーナリングの基本は“アウト・イン・アウト”

原作の「頭文字D」といえば、主人公「藤原 拓海」の“華麗なるドリフト”という印象が強いが、本作で速く走るためにはドリフトで派手にコーナリングすればいいというわけではない。そこをまず勘違いしないようにしよう。コーナーでは的確な減速と、アウト・イン・アウトといった正確なライン取りを行なうことが理想的、かつ最速の走り。そして、それこそが真のドリフトにつながる走りだということを覚えておこう。コーナー進入時はややグリップを効かせた感じでプレイすると上達も早いぞ。

減速させたらクリップに向かってハンドルを切る。このとき自然にマシンが横滑りする。

コーナー出口に合わせ、横滑りしたマシンをカウンターで制御。これが本物のドリフト！

ヘアピンに進入するときはコースのアウト側にマシンを寄せ、確実に減速を行なうこと。

インターネットランキング アクセス制限について

オフィシャルサイトでIR登録する際の注意点がいくつか。まず、タイムアタックで記録したタイムを登録するには「トライアルID」が必要。このIDの取得にはカードに登録した名前、KEY、パスワードとメールアドレス（携帯電話も可）が必要となっている。ID取得後、カードに保存されたパスワードをタイム申請画面で入力すれば、ここでIR登録は完了だ。

しかしながら、IR登録は一人1コースにつき1エントリーまで。同車種で登録、または同コースで違う車種を登録することは重複登録防止のため不可能となっている。同コースでより速いタイムを出したときは前回登録した記録を一度削除[illegible]。

より「FD」晴れ・雨で別コース扱いになるので、同コース状況別での登録は可能。

D事典　「頭文字D アーケードステージ Ver.3」オフィシャルサイト [illegible]

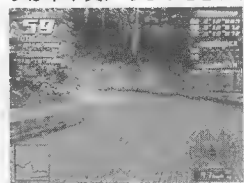
往路 第1区間

アウト・イン・アウトで一瞬アクセルOFF
ギアは5速。手前の緩い左コーナーからきっちりとマシンを左に寄せてアウト･イン･アウトコーナリングしよう。アクセルを一瞬離せば、よりスムーズに曲がれるだろう。

手前からインベタで来ればラク！
二つ手前にあるキツめの左コーナーから5速で加速させつつ通過するS字コーナー出口付近。ややキツめになっているので、セオリー通りのライン取りでコーナリングしよう。

シフトアップは我慢する
スタート後、最初のキツい左コーナー。ギアがギリギリ5速に入るタイミング（105キロ）だが、ここは4速のままで一瞬アクセルを離してコーナリング。クリップがやや奥にあるのを忘れずに。

CHECK POINT

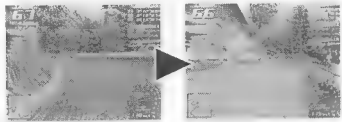
往路・復路共に、スタートから上り→下りでゴールを目指す。道幅の狭さに圧倒されず、ポイントを押さえていこう。

復路 第4区間

ラインを間違えたらどアンダー!? マシンの向きを正確に！
決して長いとはいえないが、ストレートで加速した後にあるちょっとキツめの左コーナー。アウトから進入すればアクセル全開でコーナリング可能だが、少しでもラインから外れてしまうとアウト側のガードレールに接触してしまうので注意しよう。

往路 第2区間

ミドル・アウト・イン・アウトのライン取りで複合コーナーを克服！
急な下り坂で、なおかつ複合の右ヘアピンコーナー。緩い右部分でアウト側にマシンを寄せ、ブレーキングで95キロくらいまで減速してからコーナリングしよう。

CHECK POINT

カウンターステアの当て過ぎに注意!!
最初の左コーナーを一瞬アクセルを離してコーナリング。次の左までに早めにカウンターを当てて、グリップを回復させよう。なお、二つ目の左はアウトからならアクセル全開でOK。

S字コーナーは組み立てが大切
軽いS字コーナー。アウト･イン･インの出口で合わせたライン取りで。

CHECK POINT

インへの食い込み過ぎ注意！
軽い右→左→微妙に曲がる右からの左コーナー。マシン制御に注意し、最初はキツめのハンドリングで。

イン・イン・ミドルのライン取りでOK
緩い右が徐々にキツくなっていく複合コーナーだが、5速アクセル全開でコーナリングが可能。何回か練習すれば、Rがキツくなるタイミングをつかめるはずだ。ラインは緩い右からずっとインベタでOK。この後、短いストレートの次にキツい左コーナーがあるので、出口ではマシンを右に寄せておくこと。

複合コーナー同様のリズムをつかめ！
手前の緩い右コーナーとの複合感覚でハンドリング。へたにカウンターを当ててアンダーにならないように注意しよう。立ち上がりも同様だ。次の右へはスムーズなグリップ回復を心掛けよう。

復路 第3区間

往路 第3区間

85キロまできっちり減速

早い段階から4速ブレーキングで減速。"つんのめる"感じでコーナリングすると、意外にスムーズにクリア可能だ。この後の軽い左→キツい右コーナーは、同様のライン取りで80キロまで減速してコーナリングしよう。

鋭いハンドリングが要

ややキツめのコーナーが左→右と連続。アウト・イン・ミドル・イン・アウトのライン取りでアクセル全開でコーナリングせよ。

進入時に一瞬アクセルオフ

一見キツそうに見えるコーナーだが、アウトから進入すると同時に一瞬だけアクセルをオフにすれば、インベタでコーナリング可能。ただし、理想のラインは極めて狭いので注意。

CHECK POINT

CHECK POINT

復路 第2区間

復路ではクリップが奥にあるのがポイント

4速フルブレーキングで90キロ前後まで減速し、アウトからやや遅めに進入していくのがこのコーナーをクリアするコツ。クリップが奥にあるため、進入が早過ぎるとイン側の壁に接触しがちなので注意。

インベタからグリップ回復! ストレートで左に着けよう!!

緩い左カーブからカクンとさらに軽く左に折れる。アウトに膨らむと、次の右コーナーへの進入が厳しくなるので、極力インベタでそのまま左に着けよう。

最終複合コーナーは理想のラインで壁への接触を回避

5速120キロ前後で迎える最終コーナー。ここは緩い右から一気にキツくなる複合コーナーになっているため、しっかりとしたライン取りが大切。緩い右の始めをインから進入し、徐々にミドルラインへ移動。Rがキツくなるところで一気にハンドルを切ってインベタでコーナリングすれば、アクセル全開でクリア可能だ。慣れないうちは、緩い右カーブを最初からアウト側でキープして曲がり、練習を重ねてコツをつかむといいだろう。

CHECK POINT

振りっ返しで進入勝負

スタート地点から少し先にある左コーナー。まだ加速し切っていないためギアは4速。ミドルラインから徐々にアウトに寄る感じで走行し、アウトに寄ったら一気にインへ向かう振りっ返しを利用した走法をすれば、一応アクセル全開のコーナリングが可能。膨らんだ場合はアクセルで調整しよう。

往路 第4区間

基本はアクセル全開！ ライン次第でアクセルOFFに

勾配が急にキツくなり、視界の悪い中、左→右→左→右と続く。早め早めの切り返しで、最後の右コーナーを確実にアウトから進入できるラインを取ろう。外れた場合はアクセルを抜いて調整。

CHECK POINT

ハンドルを全開→ニュートラルの繰り返し

手前にあるコーナー同様に軽く右→右と続く部分。もちろんアクセルは全開で、マシンをどんどん加速させること。コーナーに合わせてハンドルをキュッキュッと切り、インベタで通過すればタイム短縮につながるぞ。

復路 第1区間

D事典

初心者応援企画！

SEGA PRESENTS OutRun2

8台のフェラーリ！　美麗な風景！　二人の美女！　単純明快、爆走そう快なドライブゲーム……それが『アウトラン2』。今月は攻略から少し離れて、特別企画として初心者応援企画をお届け!!　プレイヤーであり本作開発者でもあるD.K氏と共に、『アウトラン2』のアレコレを教えちゃいます。

Text：キャサ夫　イラスト：閃屋

初心者応援企画 アドバイザーはこの二人！

片桐さん

SEGA-AM2『アウトラン2』開発チームのお方。『VF』シリーズでもおなじみのD.K氏。

キャサ夫

本誌『アウトラン2』担当ライター。本作のタイムアタックでD.K氏をライバル視している。

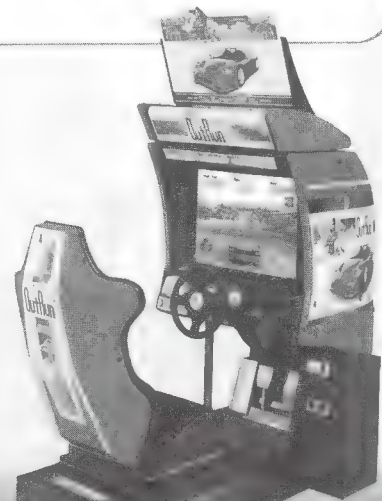
OutRun2
- ■メーカー：SEGA-AM2／セガ
- ■ジャンル：ドライブ
- ■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア
- ■発 売 日：2003年12月下旬（稼働中）
- ■使用基板：Chihiro™

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

ビシィ!!

ドライブゲーム初心者の方に『アウトラン2』をオススメします！

優雅な風景の中、フェラーリで美女を横に乗せてド派手なドリフトをかます！　そんなスカッとした気持ち良さが、本作最大の魅力です。しかしながら、その内容は歴としたドライブゲーム。アウト・イン・アウトといったドライブゲームにおけるセオリーも覚えなきゃならないし、実践するにはコースも覚えなきゃならないとお思いでしょう。でも大丈夫！　そんなアナタに贈るのが、この初心者応援企画なんです。今回の記事が、必ずやアナタをクリアまで導く礎となるでしょう。だまされたと思って読んでみてください。そして、ゲーセンに行って試してみてください。このゲームの面白さを垣間見るはずですよ！　レッツトライ!!

ゲーム内容は単純明快！　ほかのドライブゲームでは得られない気持ち良さがここにあるんです!!

かつて一世を風靡した名作ゲームの続編！

フェラーリで世界中を大爆走！　気分そう快!!

『アウトラン2』五つの魅力

- ■マシンの操作が割と簡単！　手軽にドリフトの魅力を味わえる!!
- ■ほかのドライブゲームに比べて難易度が低く、クリアしやすい！
- ■名作ゲームの続編ゆえに、[illegible]が[illegible]い！
- ■三つのゲームモードそれぞれに違った面白さがあり、いろいろ楽しめる！
- ■グラフィックが非常に美しく、BGMもナイス！

OutRun事典　『アウトラン2』オフィシャルHP　http://www.SEGA-AM2.co.jp/outrun2/

基本テクニックさえ覚えれば
だれでも簡単にクリアできる!!

少しくらいのミスはノープロブレム!!

このゲームをプレイする上で、まず最初に覚えておきたい基本テクニック……それは「アウトインアウト」と「ブレーキドリフト」。この二つのテクニックを身に着けてさえいれば、ちょっとぐらい壁に接触したりしても、思いのほか簡単にコースを完走することができる。下の解説をよく読んで、ぜひとも身に着けよう。

もう一つ覚えておいてもらいたいことは、赤い矢印の看板があるコーナーは、ほとんどの場合「ドリフト無しでは曲がれない」ということ。つまり、赤い矢印の看板が見えてきたらドリフトをすればいいってことでもある。そのためにも下で解説している「ブレーキドリフト」は必須のテクニックだぞ!

基本テクニック① アウトインアウト

アウトインアウトとは、コーナーをより直線的に走るためのテクニック。ドライブゲームではよく用いられる用語で、俗にいう"ライン取り"というやつだ。やや緩めのコーナーでは、下図の要領で「アウト→イン→アウト」とラインを取れば、安全かつ速くコーナーを抜けられる。コースを覚える必要もあるが、ムリだと思った場合はその時点でブレーキドリフトを使えば大丈夫。

基本テクニック② ブレーキドリフト

ハンドルを切っている状態でアクセルを離し、ブレーキを一瞬踏んでからすぐにアクセルを踏むと、マシンの後輪が滑り出してドリフト状態になる。ドリフト中は、通常時(グリップ走行時)よりもマシンが不安定な状態になるが、この状態で思いっ切りハンドルを切れば、アウト側から一気にイン側へ寄ることが可能。キツいコーナーでは必要不可欠のテクニックなので覚えておこう。

①
グリップ走行で曲がれなさそうなときは、アクセルをオフ→ブレーキを一瞬踏む→そしてアクセルオン! この手順だけで、ススッとマシンが横を向き出してドリフト走行になる。

②
ハンドルを切っている分だけマシンは横を向いていく。極度にマシンが横を向いてしまった場合は、ハンドルをニュートラルもしくは反対側に切って微調整していこう。

③
コースが直線になったらカウンターを当て(ハンドルを反対側に切る)、グリップを回復させよう。マシンが真っすぐになる一瞬前にハンドルをニュートラルにするのがコツだ。

三つのゲームモード それぞれの楽しみ方

ただ走るだけじゃつまらない……そんなアナタのために、このゲームには三つのゲームモードが用意されている。それぞれの楽しみ方をここで紹介しよう。

タイムアタックモード

最速タイム目指してストイックに走り込めるモード。単独走行できるので、コースを覚えるのに最適。

ハートアタックモード

美女のさまざまなリクエストに応えてハートをゲットしていくモード。アクション感覚で楽しめる。

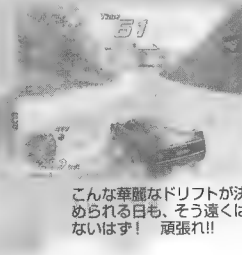
アウトランモード

自由気ままにドライブするモード。一般車両が登場するので、カーチェイス気分を味わえる。

OutRun事典 **タイムアタックモード注意点**:タイムアタックモードのスタート手順はほかと違い、「使用車種選択→タイムアタック選択→コース&ルートの選択・決定→曲セレクト」となっているので注意。また、走行中はそのコースのランキングトップと最下位のプレイヤーのゴーストカーが表示される。このゴーストカーはスタートボタンを押すことで表示のON・OFFが可能だ。

基本テクニックを覚えたら **実際にコースを走って**みよう！

ライン取りもブレーキドリフトも何となく分かったかな。それじゃあ、さっそくコースを走ってみよう！　このページでは敵車が登場しないタイムアタックモードでのステージ1を軽く攻略していくぞ。使用車種は最高速300キロの「F40」。ステージ1は最初のコースだけに、ドリフトが必要なところは無い。攻略記事を参考にして、極力理想のライン取りに近付けて練習してみよう。目標タイムは56秒台だ。なお、スタート地点のテクニックはマニア向けなので注意。やる・やらないはキミ次第！

次回はステージ2の2コースを攻略予定。来月までにステージ1を極めちゃえ！

こんな華麗なドリフトが決められる日も、そう遠くはないはず！　頑張れ!!

STAGE：1A

Palm Beach
（パーム ビーチ）

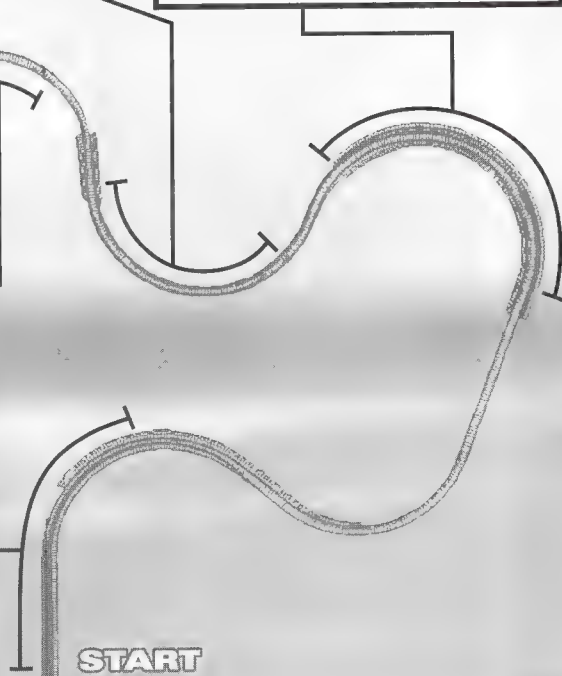
『OutRun』シリーズのスタート地点といえば、常夏の「パームビーチ」！　このステージから全15コース、計16ルートのドライブが始まる!!

緩い右カーブ部分は、極力インベタで走行。右のタイヤを砂地へ乗せるぐらいが理想的だ。砂地部分はよく見ると、砂地から草地へと変わり、草の色が薄い緑色から濃い緑色に変わってるのが分かるはず。その色が濃い部分までいくと減速してしまうので注意しよう。

緩く長い左カーブに見えるが、実は最初が緩く、中盤から少しキツくなっている。この部分もアクセルベタ踏みの「インベタ（コースイン側ギリギリを走る）」で走るのが理想的。もちろん、左のタイヤを砂地までめり込ませて走れることができれば、大いにタイム短縮につながるぞ。

最終S字コーナー。緩い左カーブのインに寄るようにすれば、次の軽い右→左を直線的に走れるぞ。インベタで走って、コースに合わせてハンドルを切ればなおよし！

スタート時はアクセルオフのままハンドルを右へ切り、カウントが残り1.5秒くらいのときにアクセルオン！　1速の加速中に砂地を渡って右に移動し、タコメーターが8400rpmを指すごとにシフトアップしていくといいぞ。

さあ、キミも一プレイ！

「Enzo Ferrari」と「F40」って、最高速は同じ300キロだけど何か違うの？：6速MTのEnzo Ferrariに対し、F40は5速MT。ギアが1段階少ないことで、若干だがF40の方がスタートが速い。また、実車をベースにしているため、ホールベースもEnzo Ferrariのほうが長いらしい。そのため、安定度はEnzo Ferrariが上、旋回能力はF40が上と考えられる。

隠しコースの存在が発覚！
追加車種もさらに4台登場!!

BATTLE GEAR 3 Tuned
BATTLE GEAR 3
バトルギア3チューンド

今月は3月3日に登場する隠しコース、追加車種の情報をお届け！ コース攻略は上級Bコース前編をお送りする。絶好調の「カーセブンカップ」関連情報も見逃すな!!

結果発表！

第1回カーセブンカップ
RX-8 Type-S［SE3P］中級B・順走レース

『バトルギア3Tuned』にバージョンアップして初のイベントレース、「第1回カーセブンカップ」のトップ3を発表！　新コース＆新車種によるバトルは、KANI道楽氏の優勝で幕を閉じた!!

タイム	名前	店舗
2'13"458	熊谷 379 ひ KANI KANI道楽	セイタイトーDO館

2位

タイム	名前	店舗
2'13"788	飛騨 324 さ SALA エンプティー浜	オートレストラン チューベー

3位

タイム	名前	店舗
2'13"829	品川 393 る RIZM PROJECT.G	ゲームビンゴ

ついに迎える最終戦！

第3回カーセブンカップ
RX-7 tuned twin-turbo［FD3S］弩級B・順走レース

実施期間：2004年3月15日（月）～3月31日（水）

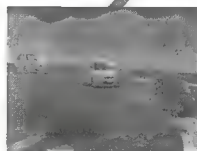
カーセブンカップ最終回となるこのイベントレースでは、今月号で攻略している弩級Bコースを旧車種の「RX-7 tuned twin-turbo」で走ることになる！　タイトなコーナーが多いコースなので、いかに接触しないようマシンをコントロールできるかが上位入賞のカギとなるぞ。

2004年3月3日（水）全国一斉に上級Bコース＆追加車種第2弾登場！

上級Bコース

雪景色が印象的なコース。コーナー地帯と直線地帯のメリハリが利いており、ダイナミックなドライビングを楽しめる。

チェックポイント
スピードチェックポイント
スタート

コースは霧がかかる下界から雲上へ。見晴らし最高！

コース両脇には雪が残る。グリップの変化に注意が必要！

トムスとネッツトヨタで企画され、限定発売されたチューンドモデル。購入するためには年齢と免許取得年数の制限が設けられていた。

CLASS:A
ALTEZZA 280T
【SXE10】　TOYOTA

フェイスリフトを敢行した現行タイプのインプレッサ。デザインだけでなくエンジンから足回りまでを熟成させ、より一層進化した。

CLASS:S
IMPREZA WRX STi spec C tuned by STi
【GDB】　SUBARU

シングルターボに戻った4代目レガシィの4ドアセダンがこの「B4」。ボディは大型化したが、大幅な軽量化で戦闘力がアップしている。

CLASS:A
LEGACY B4 2.0GT spec.B
【BL5】　SUBARU

進化を続けるランサーエボリューションの8代目。7代目の走りにさらに磨きをかけ、ミツビシが自信を持って世に送り出したマシンだ。

CLASS:S
LANCER EVOLUTION Ⅷ RS
【CT9A】　MITSUBISHI

バトルギアネット　http://www.battlegear.net/

弩級Bコース（前半）

DO-KYU B COURSE

『バトルギア3Tuned』になって追加されたこのコースは、過去のシリーズで登場しているので覚えている人も多いはず。しかし、「匠モード」でプレイすると、そのゲーム性は大きく変化！接触せずに最後まで走るとなると、相当なプレッシャーになるはずだ!!

使用車種：IMPREZA WRX STi spec C tuned by STi【GDB】

Ⓐ 緩い左カーブをアクセル全開で抜けて、キツいコーナー地帯へ。一つ目の右は手前で確実に減速を終えてから進入していこう（写真③）。抜けたら加速せずに慣性で走り、ふくらまないように左へ切り返す。その後すぐに右へ切り返していくといい。

スタートから加速していくと、この緩い左カーブへ進入。インを突いて最短コースを走りたいところだが、滑って加速が鈍るので、ここはミドルからタイヤが鳴らないように注意して進入。後半でインに入るようにしていこう（写真①）。

緩い左カーブを抜けると小さく右に曲がり、キツい左コーナーへ。ここは大きな減速が必要なので、左に切り込む前からアクセルを緩めて、確実にインを突けるようにしていこう（写真②）。

Ⓑ 手前の右コーナーを抜けたら2速に入れて加速。少し走ったところでキツい左コーナーへ。ここは手前で減速を終えて、テールを振ってからインを突いて抜けよう（写真④）。その先の直角右コーナーは、アクセルオフで確実にインを抜けること。

Ⓒ チェックポイント手前にあるキツい右→左のS字コーナーは、Rが少し大きくなるので減速し過ぎに注意してインを突くこと（写真⑤）。

A区間

序盤からタイトなコーナーが連続し、緊張が走る。溝落とし（※ゲー事典参照）を使いたいところだが、接触を考えると……。

スタート直後の緩い左は、滑って減速するのを避けるため、ミドルから進入していこう。

小さい右の部分から減速でテールを振り、キツい左のインを突いていく。接触に注意！

Ⓐの右コーナーは4速全開からの進入になるので、オーバーランにならないように手前で減速しよう。

Ⓑの左コーナーでは、2速からの減速でテールを振る。切り込みが遅れるとテールを振れないぞ！

Ⓒの右コーナーでは確実に外側からテールを振ってインを突き、ふくらまずに次の左のラインへ！

ゲー事典 **溝落としについて①**：溝落としとは、コース脇の溝部分に前輪の片方を落として走ること。これによりコーナー通過時に車に作用する遠心力に耐えることができ、インを突いて走れるようになる。溝落としができるコーナーが多いコースで、このテクニックを使うのと使わないのとでは、かなりタイムに差が生じることになるので、腕に自信のある人は実践してみよう！

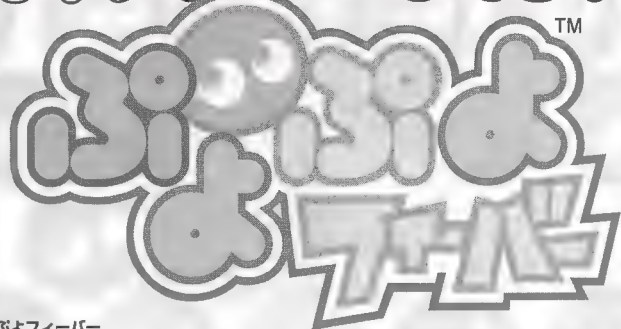
ゲー事典　**溝落としについて②**：溝落としの欠点……それは溝がコースの端にあるために、壁へ接触しやすいということ。「匠モード」で走る場合は接触が大きなタイムロスとなるので、そのリスクはさらに高くなる。特にテールを振ってドリフト走行する場合はマシンのコントロールが難しいので、腕に自信の無いプレイヤーは使うのを控えた方がいい結果を出せるかもしれない。

ねえみんな！フィーバーしてる？

キャラクタータイプ別 プレイスタイル指南

ぷよぷよシリーズは、"キャラがかわいい" "単純に楽しい" "分かりやすい" などといった部分も人気の秘密だが、"対戦が面白い" という部分も多分に含まれている。今回は、対戦で役立つキャラの特徴を一挙公開！ 自分のプレイスタイルに合ったキャラを使って、友達と対戦しちゃおう！

文中の注意

●[illegible]
●[illegible]

ぷよぷよフィーバー
■メーカー：ソニックチーム／セガ
■ジャンル：落ちモノパズルゲーム
■操作方法：1レバー＋2ボタン
■発 売 日：2003年12月発売(稼働中)
■使用基板：NAOMI

ぷよぷよシリーズの最新作として、昨年12月に登場した『ぷよぷよフィーバー』。毎日友達と対戦しているけど、ナゼか勝てない、どうして？ とお困りなキミのために、キャラごとの違った特徴を大公開！

フィーバー逆転タイプ

おしゃれコウベ（4・5・6・7）　ユウちゃん（4・6・5・7）
おにおん（4・5・7・5）　ほほうどり（4・4・7・7）
さかな王子（4・4・5・8）　ポポイ（4・4・7・7）

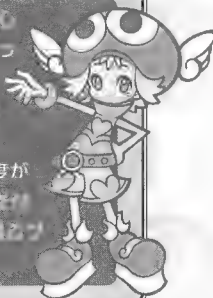
通常時の同じ連鎖数では一歩遅れるが、その分Fvで力を発揮するので相殺狙いでFvに持ち込もう。Fvは長期戦になるほど連鎖が大きくなるので、あせらずじっくりと相殺を続けて連鎖を続けよう。

このタイプのキャラと対戦する場合、Fvに入られると大暴れされるので、速攻大連鎖でつぶすかFv合戦で勝つしかない。どちらにしろ、長期戦で負けるな！

オールラウンドタイプ

アミティ（5・5・5・5）　アルル（5・6・5・4）

これといった特徴が無く、プレイに慣れるまでの初心者キャラという感じ。自分で連鎖を組みたい人にとっては比較的使いやすい組ぷよのパターンを持っている。しかし慣れてくると、対戦では不利で負けてしまうことが多い。

このタイプのキャラを使う場合は、連鎖を組む速度が最も重要視されるぞ。相手にする場合には、特に気をつけることは無い。有るとするならば、このキャラを選んだプレイヤー自身の腕前に注意だ！

自力大連鎖タイプ

クルーク（4・9・4・4）　アコール先生（4・8・5・4）
ラフィーナ（4・8・4・5）

本当のカタルシスは自分で連鎖を組まなければ得られないと考えている人にオススメ。通常時とFv時では連鎖の攻撃力が全く異なる。クルークの自力10連鎖は、Fv時の大連鎖攻撃が最も強いさかな王子の12連鎖よりも強力！

相手にした場合は、簡単に連鎖を組ませなければよい。だが、最も注意しなければいけない点は、自力で大連鎖を組むようなプレイヤーが相手だということだ。

ジャブで速攻タイプ

どんぐりガエル（6・4・5・4）　リデル（6・6・3・3）
こづれフランケン（6・3・6・3）タルタル（6・4・5・4）

基本的に2～4連鎖程度の攻撃を連発すれば優位に立てるキャラ。相手の相殺準備が整う前に仕掛け、相手がFvになる前に勝負が決められるのが速攻タイプの真骨頂。相殺されてもその度にFvの時間が延長されていくので、Fv突入すれば相手より長くFvが持続できる。

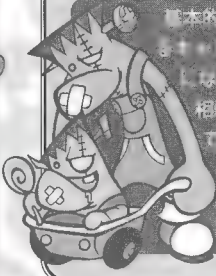
逆に相手にする場合、ある程度小さな攻撃は無視し、列ごとに時間の有る連鎖を組めば、1～2段程度のおじゃまぷよを発生させず連鎖を組める。

隠しキャラ使用条件

ポポイとカーバンクルは、お店の人に頼んでね。

テストモードのGAME ASSIGNMENTSの画面で、"EXIT"にカーソルを合わせて、1P側のレバーを**上上下上 上下上上 下上上右 上右上左**、そして**上下右上 左下上右 上下左上 右下上左**と入力。

すると、GAME ASSIGNMENTSの画面にEXT.CHARACTER 1（ポポイ）という項目とEXT.CHARACTER 2（カーバンクル）の項目が出現。これをONにすれば使用可能になるよ！

お店の人に頼んで出してもらおう！

番外編

カーバンクル（5・6・4・5）

数値だけ見ればオールラウンドだが、組ぷよパターンが異常なので扱い方が全く違う。3個ぷよや4個ぷよが出現しやすく、単純な連鎖は組みにくいので扱いづらい。

しかし、悩まずにスピードのある戦い方ができれば、どちらの場合にも非常に強いキャラとなるだろう。

編集独り言：キャラ毎に違った特徴を持っている今作。対戦ではキャラクターの選び方から重要になっているようだね。自分がどういう戦い方なのかを見極めるために、アミティやアルルでプレイしてみるのもいいかも。だけど、このキャラがスキだ！ という「愛」で決めてもいいよね？ キミはどう？ ちなみに私はラフィーナ。もちろん愛で使ってます。

機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ

今月は変形射撃の効果的な使い方と、百式・ハンブラビ・ガブスレイの機体別攻略。そして[illegible]

■機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ
■メーカー：[illegible]
■ジャンル：[illegible]

可変機体の人気は?

どのゲームセンターでも旧機体が出そろったであろう本作。最近の傾向として、前作から人気の高いガンダムやシャア専用ゲルググなどに押され、ガブスレイ・ハンブラビなど変形機体の使用率が下がる傾向にあるようで、独特の戦法を探求するプレイヤーも徐々に減ってきている。

しかし、可変機体で組まれたチームの性能は決して他機体に劣るものではないし、それどころかトップクラスのポテンシャルを秘めているのだ。

そこで今回は[illegible]ではの戦術を紹[illegible]動能力の高さ[illegible]形射撃も変形[illegible]そこで変形射[illegible]て、有効な[illegible]として強力な[illegible]これを機に、[illegible]してみてはどう[illegible]

特にハンブラビの使用率はかなり下がった。能力を引き出して戦線へ投入せよ！

Text：モミィ@もみぃず

変形射撃の活用法①
奇襲に使う

変形射撃を回避されにくい状況へ、いかに持ち込むか？　それには敵機の意表を突くのが有効だ。ではその状況をどうやって作るかを紹介しよう。

変形射撃は通常の射撃と異なり、自機の正面に対して攻撃するので、実に当てやすい。しかし、そのためには敵機に向かって直進することになり、敵に視認されている状況ではリスクが高いのだ。できればこちらを見ていない敵機に対して変形射撃を仕掛けたいのだが、ロックオンしている時間が長いほど当然警戒される。

そこで【レバー⬆+サーチボタン+ジャンプボタン同時押し→レバーニュートラル→レバー⬆】と入力しよう。この入力だと、どちらを向いていても「先にロックオンしていなかった方の敵機」に最速でロックオンを切り替え、変形飛行で接近できる。ロックオンされた側が気付いた時には、こちらは既に射撃体勢に入っているのだ。着地際にタイミングが重なっていれば、当然回避も困難になる。

この状況を作り出すために、まず1対1の状況を作ろう。次に、ロックオンしていない敵機の位置をレーダーで把握しつつ、ロックオン中の敵に対しては交戦意思が無いことがバレない程度に回避優先で動き、敵機がジャンプしたら僚機に合図を送ってもらう。僚機から合図を受け取ったら、ワンテンポタイミングを遅らせて、上記の入力で突撃しよう。これだと高確率で敵機の着地際を変形射撃で狙える形になる。合図を送った側は僚機とのダブルロックオンを確認し、変形射撃後のフォローに回ろう。逆にこの戦法を取られた場合は、「ジャンプしてすぐに着地（フェイント）」、「1対1の状況を極力避ける」といった行動で対抗できる。

ロックオンと同時に最速で変形して接近。そして着地際を変形射撃で撃ち抜く！

僚機から合図を受けたらレーダーで敵機との距離を把握、着地のタイミングを予測して……、

0.5秒後に左方向からウェーブライダーが現れ、奇襲成功。死角からの攻撃には対処しにくい。

タイムカウンターとZの左後方に注目。アッシマーは手前のZをロックオンしている。

変形射撃の活用法②
反撃に使う

変形射撃においても、最も有効な状況は「確定状況における反撃」である。ちょっと意識するだけで、その状況はいくらでも見出せるのだ。

ここでいう反撃の対象となるのは中距離からの通常射撃だ。主にけん制として何げなく使われている中距離からの通常射撃だが、小回りの利く可変機体であれば、そこに確定反撃を入れることができる。

敵機の射撃に素早く反応して「射撃を回避しつつ変形→高度を合わせて変形射撃」というシンプルなことながら、これがかなりシビアだ。普通に横方向への空中ダッシュから変形して旋回したところで、とても間に合わない。重要なのは敵機の射撃硬直中（横移動やジャンプ以外の行動が取れない状態）に間に合うように変形すること。そのためには、注意力と「いかに鋭角な角度で射撃を回避しつつ変形するか」が要求される。

ここで図Aを見てほしい。aは➡・➡、bは⬆・➡とレバーを入力して変形した軌道を示している。bの方がより鋭角的な軌道を描き、反撃に適した角度といえる。反撃で使用する場合はbの入力方法を使おう。なお、最速で変形するなら、レバー⬆とジャンプボタンを同時に押すこと。

また、図Bのように自機と敵機、両者が横移動中に敵機から射撃された場合は、自分の進行方向に関係無く、敵機の正面に回り込むように変形した方が、より素早く接近できるぞ。

変形は入力によって最初の移動角度がやや変化する。これを利用した入力で、的確に反撃を決めていこう。

正面への回り込みに成功すれば、敵機がジャンプキャンセルをしたところで回避することはできないのだ。

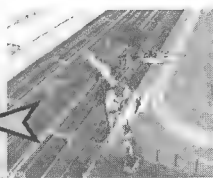
機体別攻略

百式

脅威のHC連係!!

超強力HC連係の流れは左下のフローチャートを見てもらうとして、補足をしておこう。まず最初の空中格闘は「地上ヒット時限定」だ。百式の空中格闘は右方向に伸びるので、敵機の左側に回り込んで出そう。ヒットを確認したら、そのまま着地格闘に移行し、1段目で止めてHCを発動する。HC発動後は敵機の行動に神経を集中させ、ステップなどの回避行動には硬直に地上格闘（Aルート）、ジャンプに対しては空中ダッシュ格闘からのコンボを狙う（Bルート）。敵機の耐久値が高い場合は、地上格闘2段止めからコンボに移行せず、もう一度敵機の行動を見て攻撃を決める。うまくコンボ補正が切れていれば一気に撃破できるほどの大ダメージを奪える。

HC発動後、変形で逃げようとする敵機もしっかり捕らえるので慌てずに。

HC発動！ 低コスト相手なら一気に撃破可能だ。始動の状況を変えれば狙いどころも多い。

ここから超破壊力連係が始まる。始動技の空中格闘→着地格闘1段止めから……、

空中格闘 → 着地格闘（1段止め） → HC発動

HC発動
A → 地上格闘（2段止め） → 地上格闘
B → 空中ダッシュ格闘 → 追加格闘 → ステップ格闘

機体別攻略

ハンブラビ

脅威のHC連係 その2

ハンブラビも百式とほぼ同じく【空中格闘→着地格闘（1段止め）→HC発動】までは同じ流れだ。ジャンプに対しては【空中格闘→海ヘビ】へ、ステップなどに対しては百式と同じく【地上格闘（2段止め）→地上格闘】をコンボで決めるか、コンボ補正が切れるのを待って、もう一度敵機の行動に対応した攻撃を入れるか、選択できるぞ。

百式にもいえることだが、重要なポイントは「HC発動後、地上の敵と密着している」かどうか。空中格闘が地上の相手にヒットした場合に限らず、敵機の空中からの格闘や密着射撃に合わせてHCを発動するのも実戦的だ。

ほかにも敵機の目の前に着地するなど、相手の攻撃を誘う行動の後に発動、といった使い方も可能なのだ。発動のタイミングがシビアなため、使用する前からパートナーにはスタートボタンを定期的に押してもらっておく必要があるぞ。また、Zガンダムのハイパーメガランチャーを筆頭に、各種起き攻めに対して最も高威力な確定反撃としても機能する。

最後に海ヘビの密着時限定のコンボ情報を一つ。【海ヘビ（1段止め）×5】（最後をサブ射撃にするのがベスト）の間に、僚機のマシンガンやバルカンは全く補正を受けない。低コスト機なら一気に撃破も可能だ。また、前述のHC連係で挙げた空中格闘→海ヘビのところでも応用可能だ。

空中格闘からのコンボの場合、このタイミングでHCを発動するのが理想的だ。

海ヘビ（3段止め）→サブ射撃のコンボだとダメージが高い。一発逆転も十分に可能だ。

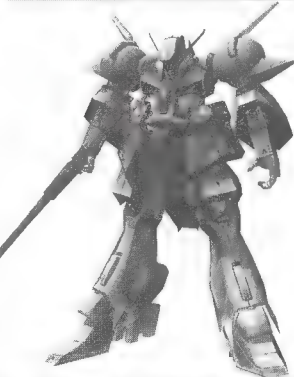
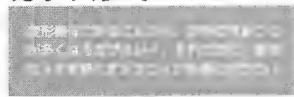
ジャンプで空中へ逃げようとする敵機を空中格闘で捕らえたなら……、

機体別攻略

ガブスレイ

特殊格闘で避けろ！

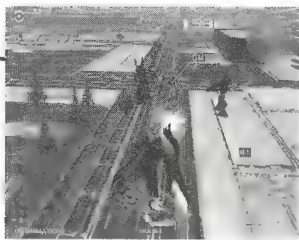
ガブスレイの回避関連の戦術を二つ紹介しよう。

まずは「非抜刀状態」の特殊格闘。敵機がよほど近くにいない限りは自機の向きに対応して前進し、その後の硬直時間も短い。さらに攻撃判定の発生が早いので、敵機がこちらの着地際に射撃を合わせてきたのを見てから入力しても、進行方向が敵の射撃軸と垂直ならば回避が可能だ。攻撃だけではなく回避行動として優れた性能を発揮する。

もう一つは「抜刀状態」での特殊格闘。この状態だと特殊格闘を入力しても攻撃せず、非抜刀状態に移行する、というものだ。これを着地直後に使用すると、着地の硬直を大幅に軽減できる。常に利用するには着地前に抜刀しておく必要があり、使いづらいように思える。しかし、「サーチボタン＋格闘ボタン→（サーチボタン→）着地特殊格闘」という入力を素早く入力することで、スムーズに「抜刀→着地硬直を特殊格闘で軽減」が実行できるのだ。

最初のサーチボタン＋格闘ボタンは、敵機が近くに居ても空中格闘が暴発しないための入力。続くサーチボタンは一度外れたロックオンを元に戻すための入力なので、その必要が無ければ省いてもいい。最後の特殊格闘を着地のタイミングに重ねるためには、手にしっかり覚え込ませる必要があるぞ。

この二つの特殊格闘による回避行動を駆使すれば、敵がガブスレイの着地に攻撃を合わせるのはかなり困難。安心して空中戦に臨める。少し練習すれば習得できる上に実戦的なテクニックなので、ガブスレイ使いはマスター必須だ。

これくらいの距離なら楽勝。着地を変形射撃で狙われたときなど効果が大きい。

常に特殊格闘で着地硬直を軽減しつつ、地上では回避にも活用するのが理想的だ。

上級者に対抗するために②

攻撃が確定する状況を見極めろ！

上級者と対戦すると、攻撃チャンスを見出せないまま撃破されてしまうことは無いだろうか？　一見スキの無い行動に思える中にも、攻撃を繰り出している以上、スキは存在する。まずは攻撃が確定する状況を狙えるようになろう。

Text：H.L

攻撃するときの心得

攻撃する際に普段から意識しておきたいのは、自由に動ける状態を保っておくこと。目的の無いステップや無駄な攻撃を控えれば、いざ敵がスキを見せたときにピンポイントで狙い撃てるようになる。

また、振り向き撃ちにならないようにするため、普段から機体の向きを前方に調整しておくことも大事。敵は2機居るので、たとえ振り向き撃ちで敵のスキに攻撃を当てたとしても、別の敵にその行動を狙われる恐れがあるからだ。特に回避行動の後は向きを調整するクセを付けておこう。

空中で回避行動を取った後は機体が後ろ向きになりがち。回避した瞬間に向きを直そう。

前号で紹介した通常移動での回避は、自由に動ける状態を保つ意味でも重要となる。

攻撃テクニック①

射撃のスキを狙う

射撃の性質を知る

ビームライフル系やバズーカ系は、斜角の範囲内で撃てば通常移動やジャンプである程度自由に行動でき、射角外で撃てば振り向き撃ちとなる。

これらの攻撃は、うまく扱えばスキが無いように見せ掛けることができるが、実際にはステップ、空中ダッシュ、変形、攻撃といった行動が一定時間できないのだ。この行動制限を受けている間がスキとなり、攻撃を確実にたたき込めるチャンスとなる。

このとき、敵はしばらく空中ダッシュ不可能。自由に動いているようだが「スキ」なのだ。

ビームライフルを発射し、そのスキをジャンプでキャンセルするのは常とう手段。

空中格闘を決めろ！

射撃のスキを狙う攻撃は主に空中格闘。射撃後の行動制限で、敵はステップや空中ダッシュで空中格闘の追尾を振り切ることができない。つまり、そのスキの間に空中格闘の攻撃判定を出してしまえば、敵がどういう行動をしようとも攻撃の命中が確定するのだ。

これを狙うためには、空中格闘が追尾する範囲内で、通常移動もしくは空中浮遊で敵の射撃を回避することが必要だ。

通常移動での回避は空中格闘を狙う第一歩。回避した瞬間に空中格闘を出していこう。

空中射撃でも基本は同じ

空中射撃にも地上同様のスキが存在する。自機や敵の状況にかかわらず、ポイントとなるのは「空中格闘が追尾する範囲内」と「自機が十分に動ける状態」の二つのみだ。

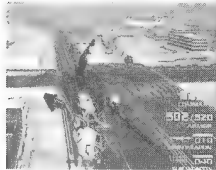
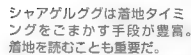
空中射撃に対しても、空中格闘が届く範囲であれば確定反撃に。高度差には注意。

着地のスキを狙う

着地を狙うために

着地時には、一定時間動けない状態が存在する。しかし、この着地時のスキは、機体ごとのテクニックである程度軽減できるため、着地時のスキに射撃を合わせても難なく回避されてしまうことが多い。

そこで確実に攻撃を当てるためには、「相手が着地する瞬間」を狙い撃つ必要がある。敵の着地と同時に、敵機に弾が重なるように撃てば、いかに着地時のスキを軽減しても回避できないのだ。

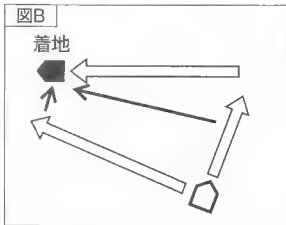
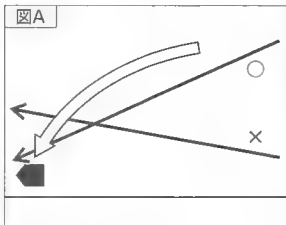
シャアゲルググは着地タイミングをごまかす手段が豊富。着地を読むことも重要だ。

ギャンは抜刀を使って手軽に着地のスキを軽減できる。この機体の着地を狙えれば本物。

位置取りが重要！

着地を狙う際にまず心得ておきたいのは、「空中から射撃する」ということだ。ここで図Aを見てほしい。着地にぴったり射撃を重ねるには、着地前に既に撃っておく必要がある。そのとき地上から射撃すると、弾が敵の頭上をすり抜けてしまう場合が多い。一方、空中から射撃すると、早めに撃っても縦軸で弾道と敵の軌道が合い、着地地点に弾が向かいやすくなるのである。

また、着地を狙った弾の軸ズレを防止するために、図Bのように「弾道と敵の移動軸を合わせる」か「敵に密着する」かのどちらかを使い分けていく。敵の着地を先読みして空中ダッシュし、そのまま空中ダッシュ射撃をしていけば比較的狙いやすくなる。

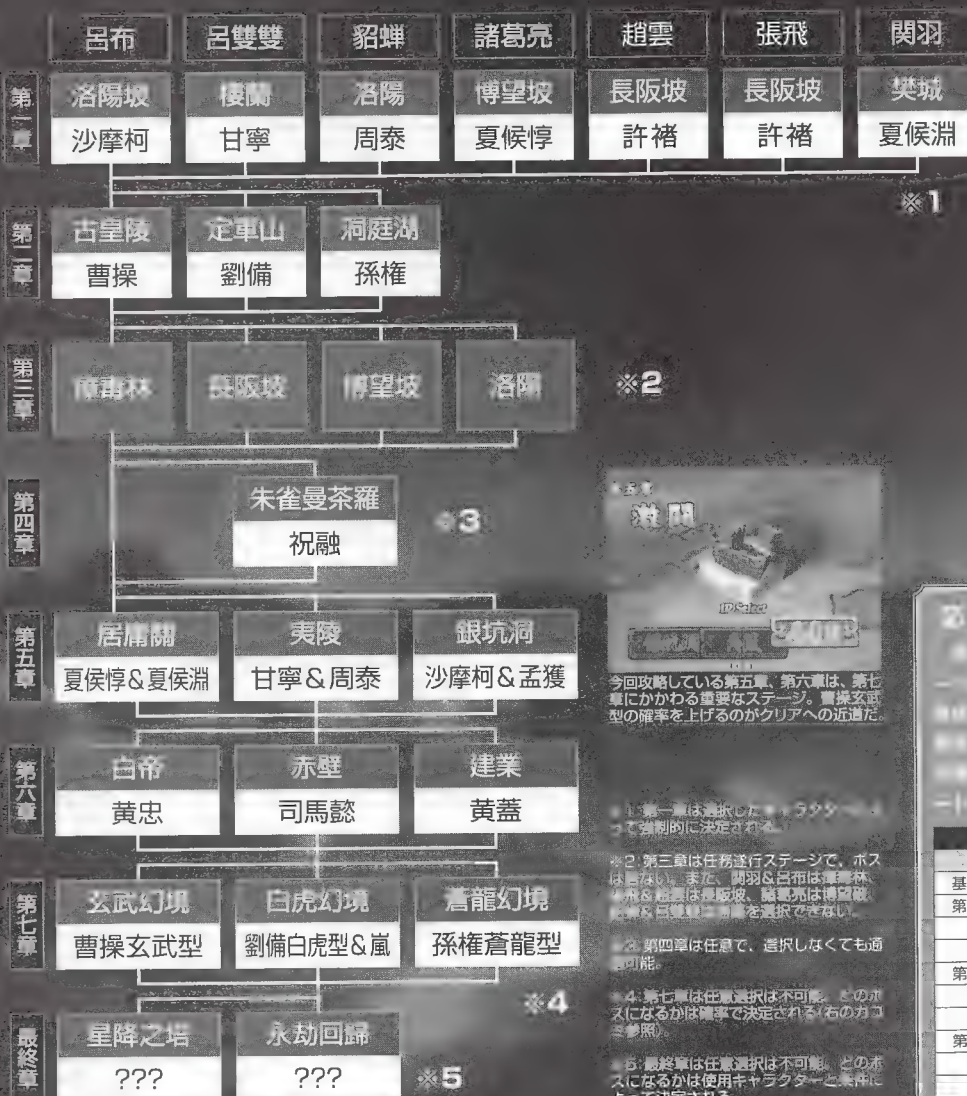
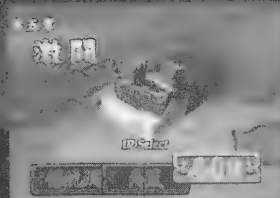
図B
着地

Z事典　……という手順を踏むため、攻撃タイミングが遅れやすい。空中格闘をステップで回避されると、逆に手痛い反撃を受けるので、……近くで通常移動をする際は常に空中格闘を狙う心構えを持っておこう。敵の射撃が機体を通り過ぎるタイミングでジャンプするのが理想だ。

猛将を悩ます最大の難所到来！

新・三国戦紀 七星転生

©Sammy/IGS CO., LTD.

来るべき三国の英雄との決戦の仕組みを紹介すると共に、ゲーム中最高の難度を誇る従兄弟の猛攻をしのぐための攻略をしていくぞ。

新・三国戦紀 七星転生　Text：真瑠世
■メーカー：IGS/サミー
■ジャンル：アクション
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：2003年12月中旬（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE
※本文中の「○・○」はタイミングよくボタンを押すことで出せる七星連珠のつなぎを表す。

今回攻略している第五章、第六章は、第七章にかかわる重要なステージ。曹操玄武型の確率を上げるのがクリアへの近道だ。

※1：第一章は選択したキャラクターによって強制的に決定される。

※2：第三章は任務遂行ステージで、ボスはいない。また、関羽＆呂布は[illegible]、[illegible]は長阪坡、諸葛亮は博望坡[illegible]を選択できない。

※3：第四章は任意で、選択しなくても通過可能。

※4：第七章は任意選択は不可能。どのボスになるかは確率で決定される（右のカコミ参照）。

※5：最終章は任意選択は不可能。どのボスになるかは使用キャラクターと条件によって決定される。

第七章 三国之隠のBOSS決定確率

[illegible]

三英雄決定の確率加算値				
	地名	曹操確率	劉備確率	孫権確率
基本値	—	10%	10%	10%
第二章	古皇陵	30%	0%	0%
	定軍山	0%	30%	0%
	洞庭湖	0%	0%	30%
第五章	居庸關	10%	0%	0%
	夷陵	0%	0%	10%
	銀坑洞	0%	10%	0%
第六章	白帝	0%	30%	0%
	赤壁	30%	0%	0%
	建業	0%	0%	30%

三国寄話 最終面の決定には、呂布の存在が大きくかかわっている。呂布をやってみればわかるが、ストーリーがかなり違っている。一見よさそうな人に見える北辰が、実は……というわけで呂布で最後まで行けば、おのずと誰を倒すべきかが分かるはず。

第五章 激闘
極北の地・雪の要塞

居庸關

第四章をスルーしてたどり着いた先は、2体のボスが守る長城だった。道中はあまり難しくないため、ノーダメージで抜けるのが重要だ。

防御柵と弓兵

開始直後は弓兵と茶色兵士などが大量に出現してくる。出現直後に一気に攻撃して数を減らしていこう。このとき、リーチの短いキャラは遠くの弓兵に攻撃されやすい。弓兵の動きに注意すること。

次は防御柵に隠れた弓兵。防御柵は攻撃すれば破壊できるが、左側から触れるとダメージを受けてしまう。攻撃の先端を当てて破壊するか、防御柵の上下から回り込んで弓兵を倒そう。なお、下の防御柵には七星玉があるぞ。

スタート直後は地形を利用して上で闘う。ザコをまとめて攻撃するのがポイント

防御柵に近付き過ぎるとくらってしまう。リーチの短いキャラは慎重に破壊しよう。

画面下で勝負

防御柵を抜けると、今度は騎馬兵士が相手になる。ここは右から車が突進してくるので、画面一番下で騎馬兵士を倒すといい。ここなら騎馬兵士に突進されることが少なく、車が当たらないので安全に対処できるはず。そして最後は画面左からザコが大量に出現。ザコが見えたらすぐに戻って攻撃すれば、まとめて攻撃できるので覚えておこう。

最後は左側で出現と同時に全員へまとめて攻撃。1回の連続技で倒せるようにしたい。

車は一番下が安全。この位置ならば騎馬兵士に突進されることが少ないのだ

起き上がりも要注意。上昇系の技でこっそり体力を持っていかれてしまうぞ。離れよう。

攻撃範囲の広い技が厄介な夏侯淵。この技と突進斬りには縦軸をずらすことで対処だ

武将技を1回だけ当てよう。七星玉があるので回収するのを忘れずに。

ザコを相手にしていると、夏侯淵にもヒットしやすい。まとめて相手にするのも手。

夏侯淵を知る

最初に相手になるのは夏侯淵。シリーズを通して凶暴な相手で、1面で登場したときよりも血の気が多い。

夏侯淵の攻撃で気を付けたいのは接近戦で使ってくる上昇する攻撃と、遠距離で使ってくる攻撃範囲の広い突進斬り。特に突進斬りは上下の攻撃判定がかなり広いため、緊急回避が必須になる。あまり距離を取らずに上下にずれながら闘うのが夏侯淵戦のポイントになるぞ。

嵐の前の1対1

夏侯淵は一定時間or一定ダメージで場所を変えて1対1に持ち込んでくる。1対1のときは鉄槌兵士も同時に出現するが、ここでは七星玉が一つ出るので、最初に武将技を1回使って対処すればいい。

この後は鉄槌兵士を無視して夏侯淵へ攻撃。夏侯淵が縦に接近してくるところに攻撃し、連続技でダメージを稼ごう。また、ザコを斬っているときに夏侯淵が寄ってくると攻撃が当たりやすいぞ。

居庸關 BOSS

全面中、最も難度の高いこのボス戦。2対1なのでかなりキツイが、武将技を使って活路を見い出そう。

卑劣な2対1の対決を制す!

VS夏侯淵&夏侯惇

ボス2体が相手になるとさすがに無傷で倒すのは不可能に近い。まずは厄介な夏侯淵に攻撃を集中して倒そう。それには温存しておいた武将技を一気にすべて使い切る覚悟で行く。このとき、無理に夏侯惇にも攻撃しようとはせずに、夏侯淵のみを狙おう。

武将技を1回決めた後は上下にラインをずらして待とう。ここで夏侯淵が縦に並んだら、一瞬接近しながら攻撃すればヒット率が高い。武将技を決めることに「七」を狙えば、七星玉が無くなるころには夏侯淵を倒せるだろう。

接近してきたらこちらも少しだけ接近して攻撃する。うまくいくことを祈るべし。

武将技を当てたら上下にずれて、夏侯淵が近付いてくるのをじっと待とう。

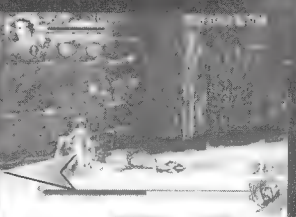
VS夏侯惇

夏侯惇1体になったら完全にパターンになるので安心。

1:上下から接近し、連続技を決めてダウンさせる。
2:一度倒したら素早く夏侯惇の頭側に回り込む。
3:夏侯惇が起き上がった瞬間に攻撃(確実にヒット)。

という流れになる。

注意点は、連続技を決めるときに画面外へ行かないようにすること。AA◆◆×2→AB などで浮かせた後は、BB などで追撃をせずに、倒れた夏侯惇の背後へ回り込むのが手堅い。画面中央を左右に往復する感じで攻撃するといいぞ。

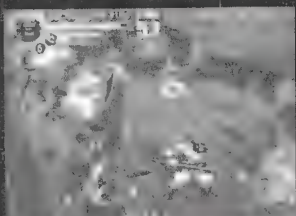
起き上がりに攻撃すれば、確実に当てられる。後はこの繰り返しで楽勝だ。

まずは連続技を入れてダウンを奪おう。そうしたら写真のように頭側で待機。

三国事典 道中の弓兵は放っておけば勝手に撤退するので、あまり相手にしないのも一つの手。また、後半に出てくる車は背後から攻撃することができるが、破壊することができるかどうかは分からない。もし破壊できたら七星玉などが入っていそうな予感もするが、だれか破壊した人は居ますか?

第六章 統一
熾焔の煉獄
赤壁

伝説の戦場にしてはかなり難度は低めの赤壁。道中、ボス共に楽なので最終決戦へ向けて準備を整えよう。

まとめ斬りが重要

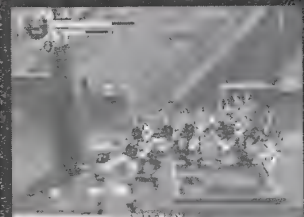
スタート直後の画面下には炎が二つ立ち昇っているが、これは自分も敵も触れるとダメージを受けてしまう。これを利用すれば、この炎と炎の間に入って待つだけでザコをせん滅できるぞ。なお、ほかの炎には攻撃判定が無いので注意。

炎の間に入って待つだけで、ザコの絶叫が連続して発生！　あまりにも知的な攻略法だ。

次は船倉の中。この中では弓兵などが相手。出現直後にまとめて倒そうとしても遠距離の弓兵に攻撃されやすいので、いつでも振り向きでキャンセルして逃げられるようにしておこう。船倉を抜けると甲板での闘いになる。ここからは次第に鎧兵士が増えてくる。出現直後にきっちり連続技を入れて一網打尽にしよう。

鎧兵士はまとめて倒さないと厄介だが、耐久力が高いのでしっかり連続技を入れよう。

隠しルートへGO

このステージには隠し通路が存在し、そこには七星玉が二つと、体力回復まである。絶対に通るべきルートなので、条件を覚えたい。

その条件は、船倉を抜けた後の船を30秒以内に抜けて次の船へ到達すること。ザコが2回出現してくるが、出現と同時にまとめて攻撃すれば条件を満たせる。自信が無ければ武将技を使ってでも速攻を目指そう。2回出現するザコのうち、鎧兵士に使うといい。

ここが隠しルートの入り口。最初の船倉を抜けたら速攻でザコを倒そう。

赤壁BOSS

司馬懿

後半面のボスにしては比較的おとなしい司馬懿。ボムに注意して闘えば七星玉を温存できるはず。

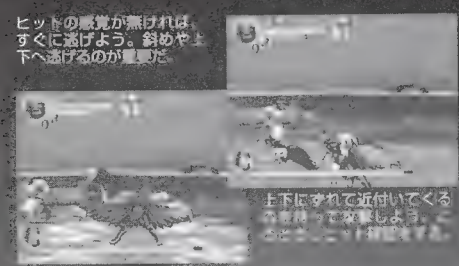
司馬懿戦での七星玉

司馬懿戦では慣れれば七星玉を使わずとも十分に倒すことが可能。また、司馬懿を倒すと七星玉が二つ出ることを覚えておけば、司馬懿戦で使っていい数が分かるはず。ただし、司馬懿戦が終わった後は最低でも七星玉を四つ以上持った状態にしておくこと。大抵は第五章で七星玉を使い切っているはずなので、司馬懿戦では七星玉を使わないで倒せるようになろう。

クリア時に七星玉が二つ出る。[illegible]

初段の確認がカギ

司馬懿の攻撃は主に巨大な爆発を起こすボムと、引っかきからの飛び道具など。ボムの攻撃判定は上下にも非常に大きいので油断しないように。また、司馬懿の攻撃はこちらが攻撃しようとしたときにくることが多いので、初段がヒットしたかどうかの確認が非常に重要になる。

基本的には上下に軸をずらして、司馬懿が縦に寄ってくるところに攻撃する。このときヒットした手応えが無ければ、すぐに振り向きでキャンセルしつつ斜めに逃げよう。ポイントは最初の攻撃を当てるときに、なるべく初段の先端を当てるような[illegible]で攻撃を出すこと。めり込み過ぎると斜めに逃げてもボムに引っかかってしまうことがあるからだ。後は初段のヒット確認ができれば楽勝だ。

ヒットの感覚が無ければ、すぐに逃げよう。斜めや上下へ逃げるのが重要だ。

上下にずれて近付いてくる[illegible]

次号、ついに英雄たちの待ち受ける最終面突入!!

次号は一気に最終面まで突入するぞ。立て続けにボスが出現するため、ハードな闘いになるのは間違い無い。また、心強い連続技も紹介するのでお楽しみに。

なんと99ヒット！
強力連続技も徹底解説！
見逃すな!!

奸雄曹操に続き…
真・北辰出現!!
呂布も相手に！

最後に待つ強敵を撃破せよ

サイヴァリア2　THE WILL TO FABRICATE
- ■メーカー：サクセス・スコーネック／タイトー
- ■ジャンル：シューティング
- ■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
- ■発 売 日：2003年11月発売（稼働中）
- ■使用基板：NAOMI

真の最終ステージに待ち受けていたのは、ステージ0で登場したライバル機。その圧倒的な攻撃力を逆手に取り、連続レベルアップで活路を見い出そう。

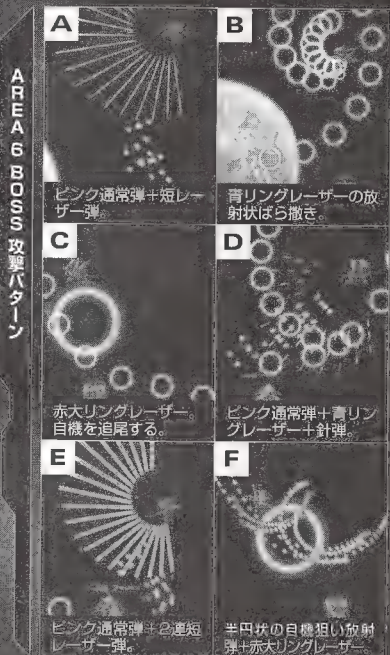
Text：京城

A ピンク通常弾＋短レーザー弾。
B 青リングレーザーの放射状ばら撒き。
C 赤大リングレーザー。自機を追尾する。
D ピンク通常弾＋青リングレーザー＋針弾。
E ピンク通常弾＋2連短レーザー弾。
F 半円状の自機狙い放射弾＋赤大リングレーザー。

AREA 6 BOSS
Frog Hands Rev.

第一形態　青リングバズで安全確保

攻撃パターン：A→B→C→D→E→F→E→D→F→E→A→第二形態へ　※太字部分（最後のA以外）は2回で1セット

リングレーザーを積極的にバズっていけば無敵時間を多く作れる。慣れたら第二形態へのゲージ調整も意識していこう。

B　リングで連続バズ

リングレーザー攻撃はバズ数が稼ぎやすいのが特徴。一つのリングに対して複数のバズ判定があるため、ゲージを多く稼げるのだ。リングをなぞって連続レベルアップを狙おう。

C　赤大リングは誘導位置がすべて

赤大リングは非常に低速で自機をホーミングしてくるので、画面中央へ誘導すればかなりの長時間画面内に存在させることが可能。

リングの横でバズるのがベストだが、安全に行きたいなら画面の端で待って、すぐ画面外へ消えるように誘導しよう。

画面端で待てば安全にやり過ごせる。

F　リングのバズ狙い

この直前の青リング、通常弾、赤大リングを無敵になってからバズれば連続レベルアップが可能なので、非常に安全。この際、ボスから離れ過ぎるとバズの効率が落ちるので注意。

第二形態　バズ祭りで連続レベルアップ

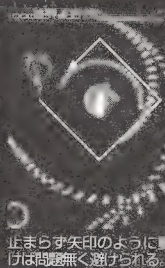
攻撃パターン：G→H→I→J→K→L→M→N→O→M→K→N→O→自爆

G　四角形を描くように動こう

基本的には第一形態のF攻撃と同じだが、赤大リングが無くなった分、簡単だ。

ボスから少し離れた位置を回って避けよう。このとき、レバーを斜め方向のみに入れて動くのがベスト。

ただ、少しでも止まってしまうとダメなので注意。

止まらず矢印のように動けば問題無く避けられる。

J　ボスの真上が死角

この攻撃はボスの真上に位置すれば安全かつ、多くバズれるため連続でレベルアップが可能。

ただし、次のKの攻撃に対してレベルアップ寸前の状態で入りたいので、ボスとの距離を離すなどしてバズ数を調整しよう。

K　緑弾が離れる合図

全方向に多くの敵弾がばら撒かれる攻撃は、無敵→無敵の連続レベルアップのチャンス。しかし攻撃の最後は弾密度が減るので、緑弾だけになったら上や右に逃げ（ボスの位置による）、弾を避けてしのごう。

N　ゲージ次第ではボム必須

この攻撃も一度レベルアップできれば、ボスの近くに居るだけで無敵を継続できる。

ただ、普通に避けるのは事実上不可能なので、ゲージがたまっていないときは必ずボムを撃とう。ボムはここか、Oの攻撃で使うのが理想だ。

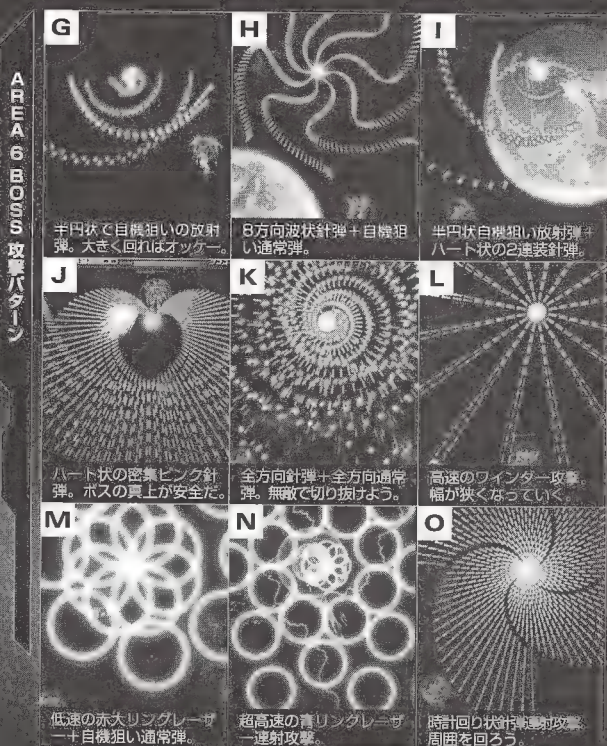
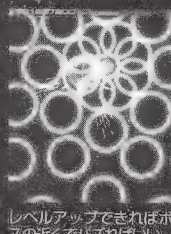
レベルアップできればボスの近くでバズればいい。

G 半円状で自機狙いの放射弾。大きく回ればオッケー。
H 8方向波状針弾＋自機狙い通常弾。
I 半円状自機狙い放射弾＋ハート状の2連装針弾。
J ハート状の密集ピンク針弾。ボスの真上が安全だ。
K 全方向針弾＋全方向通常弾。無敵で切り抜けよう。
L 高速のワインダー攻撃。幅が狭くなっていく。
M 低速の赤大リングレーザー＋自機狙い通常弾。
N 超高速の青リングレーザー連射攻撃。
O 時計回り状針弾連射攻撃。周囲を回ろう。

敵の兵器工場を壊滅せよ!

©SNK PLAYMORE 2003

IMPRESSION

意外と簡単な3面だが、油断は禁物。スラグガンナーを手に入れるまでは気を引き締めていこう。

ルート分岐は簡単な方がオススメ。スラグガンナーで一気にボスまで行けるぞ。

メタルスラッグ5
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2003年11月28日(稼働中)
■使用基板：

Text . G

今回は二つのルートが存在するMISSION 3の攻略をお届け。厄介なヘリが多数出現するが、捕虜を多く助けられる難しいルートを行くか、無難に安全なルートを進むか。自分の腕と相談して決めよう。

START～マップ1

スタート直後の頭上にある街灯に、点数アイテムの宝石が隠されている。点数を稼ぎたい人は上方撃ちで忘れずに取っておこう。

背景の一部なので、気を付けていないと見落としがちだ。

マップ1

●ポイントA

今回が初登場のロボット歩兵(以下ロボ兵)が登場。ここで出てくるノーマルタイプの攻撃はしゃがんでいれば全く当たらないが、ほかの敵が同時に出てくる場合がほとんど。先に倒すか、最後に残すかあらかじめ決めてかかろう。

●ポイントB

ここに居る捕虜はヘビーマシンガンをくれるが、その前に敵の護送車を破壊するようにしよう。次のポイントCが少し楽になる。

●ポイントC

この地点では手りゅう弾を投げてくる戦闘員が両脇から大量に出てくる。左右どちらかの画面端で待ち、敵のジャンプに合わせるようにジャンプ撃ちで倒すようにしよう。

敵が段差の最上段に上がったら注意。敵の手りゅう弾が確実にこちらまで届くからだ。その場合は前に出て、手りゅう弾をくぐるようにして回避しよう。

●ポイントD

ここはこの面のルート分岐ポイントが存在する。

マップ2へ行きたい場合は、ジャッキトラックを壊さないようにして、それを足場にリフトへ跳び乗り、ダクトへと入っていこう。

●ポイントE

扉の前の戦闘員を倒すと、左側からも出現するぞ。その後鉄扉を破壊すると、ロボ兵(ノーマル)が出現する。扉もろとも破壊してしまおう。

メタスラ事典

[illegible]近接攻撃のみのタイプ。中～遠距離で倒すのが理想。
[illegible]一定ダメージを与えると装甲がはがれ、ノーマルタイプになる。

どちらのルートがお得?

フィオ：さ〜て、張り切ってマップ2に行こうかなっと。

ターマ：コラッ。さっき言っただろう。安全に作戦を完了したいなら分岐ルート(マップ2)には行くんじゃない。

フィオ：そうそれ。なぜなんですか?

ターマ：まず、**足場が不安定だし、大挙して来るヘリも厄介で、道中の難度が高いからだ**。

フィオ：じゃあ行くだけ骨折り損……?

ターマ：全くの損ではない。手りゅう弾を10発入手できるし、捕虜もより多く助けられる。

フィオ：う〜ん、なるほど……。

ターマ：ほかに挙げられる特徴は、**マップ2を通ると遠回りになってしまうこと**、だな。

フィオ：あっ、本当だ。これじゃ苦労が報われませんね……。

ターマ：まぁ、特別なこだわりでも無い限り、行かないのが無難だな。

マップ2

足場が狭く、上下に移動するこのマップは敵弾の回避が難しい。腕に自信が無い場合は無理に来ない方がいい。

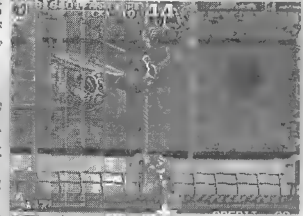
だが、こちらには捕虜が大勢居るので、点数を稼ぎたい場合はあえてこちらに進むのも手だ。

●ポイントF

リフト①を越え、リフト②に乗って上昇していくとヘリが飛来してくる。1面のヘリとの違いは斜めに射撃してくること。斜めに射撃されると厄介なので、なるべく真下に射撃させるように、ヘリの真下に回り込んで攻撃しよう。

●ポイントG

ヘリが3機連続して現れる。先頭の赤いヘリを倒すと後ろの2機も誘爆させて倒すことができるぞ。先頭のヘリを率先して狙おう。画面のまん中辺りで弾を避けつつ、上方撃ちでダメージを与えていく。時間がたつと戦闘員も出てくる。早めにケリを付けよう。

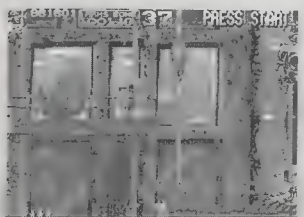
なお、このポイントでは、割れたガラスからサラリーマン捕虜が逃げ出してくる。ヘリ隊が出現した画面から、少しでもスクロールしてしまうと出てこないので、あまり先に進み過ぎないように。

先頭の赤いヘリをひたすら狙おう。後ろの2機は無視して構わない。

●ポイントH

足場が画面の半分しか無い状況で、ヘリが出現する。リフト③が完全に上がり切る前にヘリが攻撃をしてくるときがあるので、画面右端で待ち、敵弾を引き付けてスライディングで回避しよう。後は捕虜を助け、エネミーチェイサーを取ろう。これさえあればヘリは楽勝だ。

先陣を切って出てきたヘリが手りゅう弾を持っているが、画面端で倒してしまうと取れないことがある。なるべく引き付けてから撃墜しよう。

●ポイントI

リフト④に乗る直前で一度立ち止まらないと、捕虜を助けることができない。最後の足場の一歩手前なので、気が焦って見落としがちだ。稼ぎを重視している場合は気を付けよう。

リフト③にて。足場が狭いので、スライディングの行き過ぎには注意しよう。

マップ3へ
点：点数アイテム
C：エネミーチェイサー
マップ2

ポイントJ
マップ3
マップ4へ
メ：メタルスラッグ

マップ3

最初の戦闘員を倒したら、スラグガンナーがある。ここでは、レバーを⬇要素に入れた状態の「走行形態」で移動するのが基本。戦闘員は体当たりで倒せる上に、戦車に対しても、戦車(大)の攻撃はくぐることができ、戦車(小)なら攻撃される前に倒すことができるぞ。

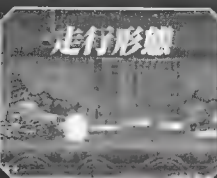
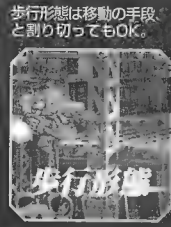
●ポイントJ

マップ4に移る直前に、3体のロボ兵(装甲タイプ、射撃タイプ×2)が出現する。走行状態で近付き、バルカンを連射していれば問題無く倒せるだろう。

スラグガンナーを乗りこなせ!

この面に限ったことではないが、スラグガンナーの形態の使い分けはきっちり行なおう。歩行形態は歩みが遅く、近接攻撃のすきが大きい。攻撃するよりも2段ジャンプによる機動性を活かそう。

歩行形態は移動の手段、と割り切ってもOK。

攻撃は走行形態で。座高が低い上に、歩兵を体当たりで倒せる。

メタスラ事典 **骨折り損は避けるべし** ヘリが多数出現するマップ2。ここでは、捕虜を通常ルートより多く助けることができるぞ。しかし、捕虜出現条件が厄介なものが多いので注意。せっかく難度の高いルートに行ったのに捕虜を助けられなかった……なんてことは無いように。

マップ4

ここではマップ左右の端にあるリフトを使用しながら登っていくことになる。スラグガンナーを駆使して進もう。

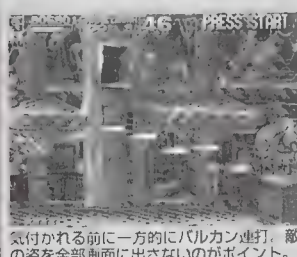
●1段目

少し進むと右からロボ兵（ノーマル）が出現。前後に動いて戦闘員を体当たりで倒しながらバルカンを連射しよう。首尾よく破壊すると、今度は左からもロボ兵（ノーマル）が出現する。一度歩行形態になって、急いで左に振り向こう。その後は同じように近付いてバルカンで破壊しよう。

●2段目

エレベーターで上がったらその場でバルカンを連射しよう。左側から出現するロボ兵（ノーマル）をすぐに倒すことができる。足場を移ると、敵が密集して登場する。主砲で一掃してしまおう。

●3段目

少し進むとロボ兵3体（近接攻撃タイプ×1、ノーマル×2）と戦闘員が出現。今までと同じように接近して倒そう。4段目へと続く段差にはロボ兵（射撃）が居る。近付くと激しい攻撃をしてくるので、写真の位置で止まり、ジャンプ撃ちで倒そう。

気付かれる前に一方的にバルカン連打。敵の姿を全部画面に出さないのがポイント。

破壊後は階段の一番右上で左向きに待機しよう。

●4段目

ここでは、マップ右端の階段の一番上でバルカンを連射していればロボ兵（近接）を安全に破壊できる。左の方に居る捕虜はダブルヘビーマシンガンをくれる。ボス戦で有効なので必ず取っておこう。

●5段目

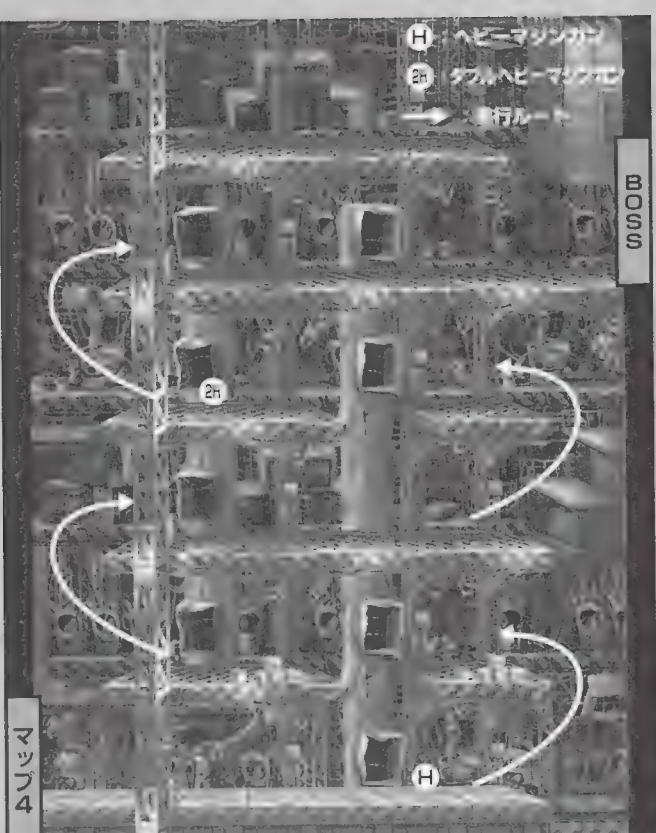
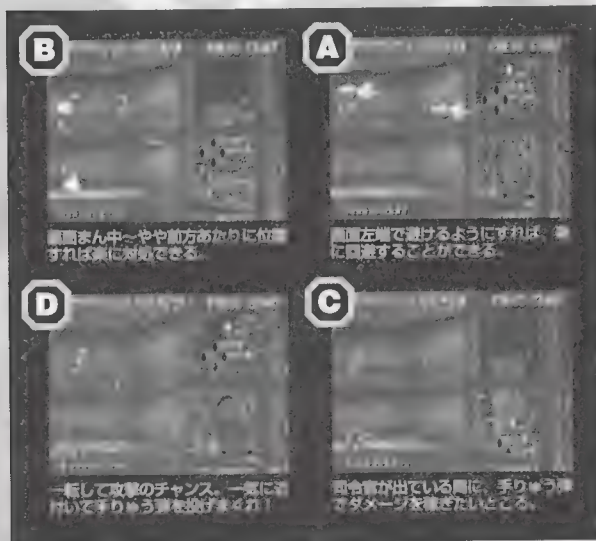
5段目到着後は、まずは捕虜を助けるため、2段ジャンプで6段目に移ろう。

画面のスクロールが停止すると、ロボ兵が近接×1、ノーマル×2、ノーマル×3、近接×2の順で出現する。スラグガンナーからはここで降ろされてしまうので、主砲を撃ち尽くすつもりで一掃しよう。主砲1発で1体倒せるので、特に問題は無いだろう。

H：ヘビーマシンガン
2h：ダブルヘビーマシンガン
→：進行ルート
BOSS
マップ4

MISSION 3 BOSS

3面ボスは、パターンABCは回避に専念し、パターンDのときに攻撃をするのが基本。耐久力は意外と低いので、ダブルヘビーマシンガンと手りゅう弾を使えばあっという間だ。

ボス攻撃パターン解説

●パターンA　上部からの横方向砲撃

上中下と3段の砲撃をしてくるが、下段以外はしゃがみで回避が可能。当たり判定が大きいので丁寧に避けよう。

●パターンB　中部からのホーミングミサイル

ハンドガン1発で破壊できるホーミングミサイルを発射してくる。ジャンプしながら下撃ちをするのがベストだが、スライディングの暴発に注意しよう。破壊しているとまれにヘビーマシンガンを落とす。

●パターンC　砲撃兵を呼ぶ

ボス本体から司令官が出てきて、砲撃兵を二人呼ぶ。なお、この砲撃兵たちは所定の位置に付くまでくらい判定が無い。少し待ってからジャンプ下撃ちで倒そう。

ここが所定の位置。焦って撃ち込んでも無駄弾がかさむだけだぞ。

●パターンD　超音波で足場を破壊

超音波を使い足場を破壊してくる攻撃。これ自体には攻撃判定は無い。ボス本体に大ダメージを与えるチャンスなので、手りゅう弾が残っていたら近付いて投げ切ってしまおう。

A 画面左端で避けるようにすれば、楽に回避することができる。

B 画面まん中～やや前方あたりに位置すれば楽に対処できる。

C 司令官が出ている間に、手りゅう弾でダメージを稼ぎたいところ。

D 一転して攻撃のチャンス。一気に近付いて手りゅう弾を投げまくれ！

メタスラ事典 ボス戦パターンB補足：ボスのホーミングミサイルは、ボスのすぐ手前で対処していれば意外と簡単。しかし、次の攻撃がパターンAだと、画面後ろに下がる時間的余裕が無くなり、一転して辛くなってしまう。うまく折り合いを付けて、自分に合った対処法を見つけよう。

新Ver.ついに登場!!
巻頭のショーリポートは見たかな!?

もうすぐ今年もやってくる。伝統のイベント、ビートライブCUP(BT杯)情報と、突発企画キャサ夫の海外バーチャ情報と二つのネタでお届け。

バチャっ子 INFINITY EVOLUTION

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

VFR

3年目の有明は、まさかの10thアニバーサリー!
第6回 VFR ビートライブCUP

ブンブン丸の咆哮、闇よだれの慟哭、そして大須晶の成就……、今年も"そのとき"がやってきた。

「チーム」というユニットが織りなすVF界最大の叙事詩!? 『第6回VFRビートライブCUP』が、例年通り「ディファ有明」(東京・有明)での開催が決定した。

現在、VFR加盟34店舗にてポイントランキング戦(出場/推薦権獲得)が絶賛実施中、締め切りとなる2月いっぱいまで全国各地で行ない45チームを決定。一方のカップ戦(シード権獲得)は、2月29日(日)の「新潟P-CUP」で計10のシードチームが出そろう。以上により選出された55チームに、当日予備予選4、海外招待を加えた計60チームで優勝を争うこととなる。

今回も見るべきポイントは多々ある。まずは前回「静岡茶会」が果たせなかった、「太鼓部屋」の2連覇達成が最大の呼び物になるだろう。10カ月の期間は、あらゆる面で進化しており、彼らがその流れに適応しているか注目したい。また、飛躍的に成長した次世代プレイヤーとの"新旧対決"も見どころの一つ。ゲーム性を考慮すれば、ひょっとすると転換点となる"象徴的大会"になる可能性も!?

そして初となる海外招待組は、韓国のスパースター(-)Shinzに、イギリスチャンプのライアン、秘密兵器はN.Y.の暴れん坊(!!)アダムJEというまさかの「米英韓連合軍」。大会のアクセントごときには収まらないかもしれません(笑)。

とにかく独特の緊張感と一体感を、ぜひライブで味わってほしい。ビデオが伝える「大門vs.ブンブン」、「ちび太vs.闇よだれ」は確かに素晴らしいが、生で見た人の大半はギャップを感じてしまう。ライブはそれほどまでに"スゴい"のだ。

ぜひとも会場にて、歴史的インパクトが放つ"グルーヴ感"をたん能してくれ!!

ACCESS

■会場:DIFFER有明
■電車:新交通ゆりかもめ「有明駅」/臨海副都心線「国際展示場駅」
■バス:営団線有楽町線「豊洲駅」より「海01系統「東京ビッグサイト・東京テレポート駅行き」に乗り「有明テニスの森」下車

EVENT INFO

■開催日時:2004年3月21日(日)
※大会ルール詳細、エントリー方法は近日VFR公式サイトにて告知いたします。
■問い合わせ先:ビートライブ
(TEL.042-724-3678) 担当:山岸/根岸
詳細は http://www.beat-tribe.com/vfr/

キャサ夫の世界バーチャ行脚(あんぎゃ)

~第1回 バーチャ・イン・ザ・USA☆~

昨年暮れ辺り、謎に海外までVFをプレイしに行く機会の多かったライター・キャサ夫が、海外VF事情をリポート!!

フロリダでの大会、FSB(フロリダスーパーバトル)トーナメント後の集合写真。

アメリカバーチャ事情その一

はい、どうもキャサ夫です。ええ。バーチャ系で登場するのは久しぶりっす。今回はBT杯間近ってのと、私キャサ夫がBT杯を四カ国共同メンバーで参加することになりましたんで、それを記念に(?)。というか、そうなるまでの過程とでもいいましょうか、三度にわたるアメリカ遠征話+αを書かせていただきます。

ところで「VIRTUA FIGHTER 10th ANNIVERSARY ~Memory of Decade~」、皆さんは見てくれたでしょうか? 私のインタビューロケ地、実はニューヨーク(以下、N.Y.)。自由の女神があるエリス島ってところでした。しかも、気分も切なくなる9月11日――。それはさておき「なぜN.Y.?」との疑問が湧くことでしょう。それはとある日、N.Y在住の方から「N.YにVF好きのプレイヤーが集まり大会を行ないます。招待したいんですが来てもらえるでしょうか?」と一通のメールが――「off course」と即答。これにちょうど10周年DVDの企画も便乗したというワケ。

気になるアメリカVF事情ですが、当日はN.Yメンバー以外にフロリダやニュージャージー、ワシントンなど、十数州からプレイヤーが遠征。いや~やってるね~アメリカ人も。さすが広いぜUSAって感じ。ただ、プレイヤーが一州につき多くても五人程度というのは悲しい現実。それでもVFが好きなんです。I LOVE VF!!

その好き度合は、PS2版VF4evoの組み手モードで一万試合をこなすほど!? 日本国内のVF好き野郎で例えるならば、あにいかムッキー晶と同等じゃないかな(笑)。もちろん知識も豊富です。インターネットのムービーやVF関連DVDを通販で購入し、日々学習&練習しているらしくコンボは完璧。顔に似合わずコマンド入力がうまかったり。ジェフリーみたいな人がジェフリーを使ってたり(笑)。ただ、いかんせん対戦人口が少ないせいか、苦手な部分も多い。例えば相手キャラ、ブラッド、ゴウ、ション、アオイといった、やや特殊なキャラは全くもって「?」なご様子。さらにCPU戦ばかりこなしているせいか、連係もワンパターンになりがちに――。でも、対戦しながらいろいろ教えるとすぐに理解しようとし、実践しようとする姿勢は日本人と変わらず。日本のVF話をしようもんなら目がギラギラ輝いて、それがまた恐いのなんのって。渡米初日、そんなやり取りだけで朝方4時まで付き合わされました(笑)。って、まだ初日だぜ!?

手前左が、文中にもある最年長42歳のリアルジェフリー。バーチャスティックがえらく小さく見える

――ちなみにこれってひょっとして連載企画? とんな感じ? というわけで、全然肝心な部分が話せてない気がするけど、来るBT杯は日本人から私、キャサ夫とへるる、アメリカからadam結城、イギリスから黒電球ことryan、韓国からAKIRA KIDことShinZの4カ国共同の5名で参加する予定! そんな感じで、応援よろしくお願いしまっす!

はみ出し EVOLUTION めでたく10周年を迎えた5on5イベント、BT杯。当日は予備予選での参加も可能なので、メンバーを集めて参加してみては? 記事中の公式サイトで[illegible]。現地では巨大スクリーンやライブモニタでゆったりと観戦もできるので、「さすがに参戦するのは……」という人も、生の興奮を味わいに行ってみよう!

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.48
FEBRUARY 28, 2003
Text：MVP

ゲーセン占い

水瓶座の人は、「闘劇2004」の予選でいい結果が出そうな予感。遠方の予選にも、積極的に遠征してみると良さそうです。
獅子座の人は、体調が悪くなりがち。腰を据えてじっくり取り組めるゲームが、悪運を退けるカギとなりそうです。

combo BBS 連続技掲示板

※ST＝ストライカー

SVC カオス：デミトリ
●めくりジャンプD→近距離立ちC→（特殊移動～強デモンクレイドル→強デモンクレイドル）×3→特殊移動～デモンクレイドル→ES・カオスフレア×2→デモン・フレア

パワーゲージを調整し、最初の特殊移動～デモンクレイドルでMAX発動。その後の特殊移動～デモンクレイドルは、基本的には特殊移動が見えないぐらい素早く出すのですが、離れてきたら入力を遅らせて間合いを詰めます。
（東京都　T-7さん）
㋵：入力が忙しい上にほかの技の暴発が多く、実際にやるとイライラする高難度の連続技！　特に最後のデモン・フレアはカオスフレアやデモンクレイドルに化けやすく厄介ですが、一発K.O.できるので試してみてください。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：チョイ（STシャンフェイ、大門、セス）
●（画面端限定）（しゃがみC→弱飛翔空裂斬（B～Cずらし押し）～方向転換（斜め前下）×2）×2→（BC同時押し）→（旋風飛猿刺突～方向転換（前）×2）×2→強飛翔空裂斬～方向転換（前）×2→斬！猿月輪

刺すことにこだわった、ゼロ、イグニスに決まる連続技。ストライカーはシャンフェイ、大門、セスの順です。最速でつながないと斬！猿月輪が決めにくくなるので注意。
（石川県　リヲンさん）
㋵：何と、15回も刺しまくるこの連続技。チョイのボイスで耳鳴りは必至ですね。また、威力もボスキャラ以外は途中で倒してしまうほど。ゲーセンで決められる猛者は居るのでしょうか？

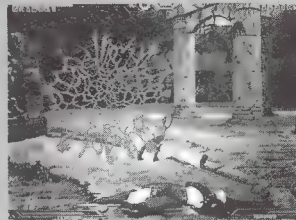
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：K'（ST雛子、セス、シャンフェイ）
●（画面端限定）ジャンプD→近距離立ちC→➡＋B（BC同時押し）→ミニッツスパイク→近距離立ちC→➡＋A→強アイントリガー～セカンドシェル（BC同時押し）→強クロウバイツ～追加攻撃→近距離立ちC→➡＋A→強アイントリガー～セカンドシェル（BC同時押し）→➡＋A→強アイントリガー～ブラックアウト→近距離立ちC→➡＋A→弱アイントリガー～セカンドシュート→MAX版チェーンドライブ

ストライカーは雛子、セス、シャンフェイの順に呼び、最後の最後まで地上やられにするのがポイントです。
（山口県　木谷さん）
㋵：強クロウバイツ～追加攻撃でダウンさせた相手を、セスでたたき起こすのがポイント。実戦でも狙える連続技なので、くらっている側の悲鳴が聞こえてきそうです。

真・JUNK部屋!!

今回は、実戦でも起きる可能性がある、強烈な起き攻めネタを紹介します。

ゲームは『GGXX』または『GGXX#RELOAD』、キャラはテスタメントVS.ブリジット。テスタメントが相手をダウンさせた後、セオリー通りにゼイネストを設置しつつ起き攻めを仕掛けると、ブリジットにチャンス到来!?　リバーサルでテスタメントを投げると、ゼイネストに当たって攻撃動作が終わってしまうためか、通常投げのダメージが入りません。ここまでは気付いていた人も多いようですが、実はこの先に大惨事が!

ノーダメージでダウンしているテスタメントに、ブリジットはしゃがみKや足払いで追撃することができ、しかもこのときは普通の地上ヒットと同じ状態になるのです。足払いからの空中連続技をくらってごっそり体力を奪われてしまうテスタメントが、悲惨過ぎて笑えます。

セイネストのおかげて投げを回避てきたと思いきや、その後に連続技が待っているとは……。

基板の裏側 Reverse side of PCB

094 浮遊モード発動
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

ジョンでジャンプ中⬇＋Bを当てた後、跳ねる瞬間に緊急回避を入力します。すると、ジョンが空中に浮いたままになり、画面端なら相手に攻撃を当てても間合いが離れなくなります。
（埼玉県　ゲムシツンツンさん）
㋵：懐かしい空中浮遊の復活です。この状態になった後は、空中に浮いたまま地上技、左右移動、緊急回避が可能。相手の攻撃を受けたりジャンプすると解除されます。また、このときにジャンプ中⬇＋Bを空振りすると、ジョンが動けなくなるので注意。そのほか、ジョーで空中の相手に対してタイガーキック→スーパーキャンセルスクリューアッパーと出すと、たまに浮遊状態となることがあります！

095 すっぽ抜け投げ
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

マリーのM・タイフーン発動と同時に相手が投げを決めると、その後の演出が変になります。
（埼玉県　魔堂さん）
㋵：暗転中の光が相手に付きつつ、マリーが先に吹っ飛んでしまい、投げた側は一人で投げモーションを続けます。面白い現象なので、ぜひチャレンジ！

㋵＆オヤジの編集後記

爺：1月は何してた？
㋵：『KOF 2003』にどっぷり。血ヘド出るくらいの収録&執筆で、仕事の森に迷った旅人って感じ。
爺：……、そういえばあのゲームって、大門が強いらしいね？
㋵：スゴクね。面白いのがさぁ、普通のプレイヤーが大門使って大会とかで活躍すると「大門かよ～」みたいなブーイングが出るんだけど、それが有名プレイヤーだと歓声が起こるらしいよ。強烈なキャラだよね。
爺：それ、すごい！　じゃあ、オレも歓声組？
㋵：イヤ、オレも爺もブーイング組でしょ？

ザ・勘違い'04

ハイ、「ザ・勘違い」の時間になりました。聞き違い、読み違いなど、面白い投稿が徐々に送られてきていますが、今回は静岡県のP.N.ソリッドさんからの投稿です。『GGX』のヴェノムの必殺技、ダブルヘッドモービットの声が、「爆裂のび太」と聞こえたそうです。この技、自分周りでは「のび、のび太」と聞こえた人も多く……、某漫画の影響力のスゴさを実感できる勘違いですね。

情報求ム!
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●真・JUNK部屋!!：微妙だけど捨てがたい小ネタを募集。●ザ・勘違い：ボイスの聞き違いや技名の思い違いなど、笑える勘違いを募集。
●コレ標準語?：当たり前と思ってたけど、実は一般的じゃない?　そんな用語を募集。●基板の裏側：通常は起こらない「?」な現象を募集。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

オールドゲーム談話室
Text:石黒 憲一
プレイ協力:ASTEKA
連載 第九回

ぐろけんに聞け!!

『ウィザードリィ』とは違うのだよ!

Q 家庭用ゲーム『ファイナルファンタジー』に登場する、黒魔導師みたいなキャラが横に進んでいくゲームなんですが、『雷電』の得点アイテムのキャラがえらく重宝しました。また、雲を渡っていく面があって、落ちると地下世界みたいな所へ行ってしまう……このゲームって何ですか? 難しくて先に進めなかったのですが、何面まであったのでしょうか?

(東京都/K.O.U.さん)

A これは間違い無く『Wiz(ウィズ)』(85年/セイブ開発)でしょう(写真①)。魔法使いウィズを操り、七つの魔法を駆使して敵と闘うアクションゲームです(写真②)。また、「『雷電』の得点キャラ」というのは「ミクラス」という名前です。ステージは地下・地上・天空と、三つの世界に別れており、各世界をクリアをするか、風船を取ると上の世界にワープできます。面数に関しては、開発者の一人である安住氏に直接質問してみました。

『Wiz』開発者の一人、安住 政敏氏を直撃!!

石黒 早速ですが、『Wiz』が全何面かという質問が来ているので教えてください。

安住(以下安住) このゲームが発売された当時のゲームシステムは『ゼビウス』のように無限ループが基本でした。ですから『Wiz』もゲームシステム的には無限ループになっています。

ゲームの仕様として「地底面」「地上面」「天上面」というように、三つの世界がパラレル構造になっています。これは、アーケードゲームとして、初めての試みであったのではないかと記憶しています。

石黒 もしよろしければ『Wiz』の開発に関して、当時のお話しを聞かせてください。

安住 当時の私はセイブ開発の社員でした。『Wiz』は、私を含む開発チームが企画したゲームです。私はグラフィックデザイナーとしてこのゲームの開発に参加していました。

石黒 開発チームとおっしゃいましたが、何人で作られていたのでしょうか?

安住 当時の開発スタッフは【監督】が社長、【プログラマー】はT野さん、【グラフィック】がM沢さんと私、そして【音楽】を担当していたのが……女性の方(スイマセン! 名前忘れてしまいました)の四人です。

石黒 「ヘルパー」こと、セイブ開発のマスコットキャラである「ミクラス」君(写真③)ですが、本作が初登場ですよね?

安住 そうです。「ミクラス」はこの時に作られたキャラです。名前の由来は、もちろんウルトラセブンのカプセル怪獣ミクラスに似てたからからです。

ちなみに、ラスボスであるドラゴン(写真④)は、「ミクラス」のお父さんという設定なんですよ。

基板には個性が宿る!

石黒 ところで、基板設計が同社の『サイオン』(84年発売)、『君夫大君』(84年発売)と同じですよね。基板の設計を担当していたのは、もしかしてY下さんではありませんか?

安住 そうですね。確かY下さんだったと思います。

石黒 やっぱりそうでしたか。『スティンガー』(83年発売)と同じ方だったんですね。

安住 当時は、今と違って基板に作った人の影響が出るから面白いですよね。

石黒 今でもゲームの開発に携わっているのですか?

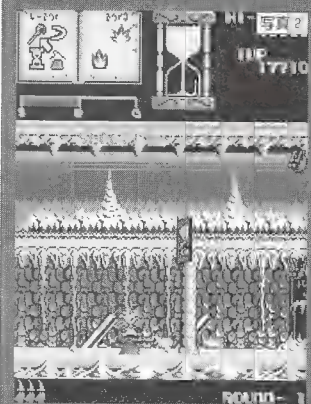
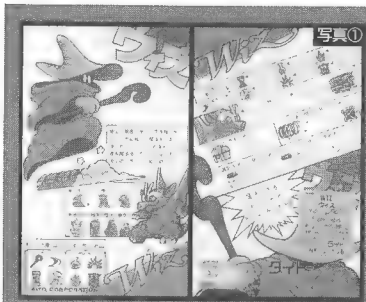
安住 はい、私は現在もゲーム開発に携わっていて、今度の新作は家庭用の『ガングレイブ O.D.』です。とはいっても、ゲーム中のSFX担当ですが。この本が発売されているころには発売されていると思いますよ。

石黒 ぜひ遊ばせていただきます(笑)。お忙しい中、ありがとうございました!

(本文中敬称略)

安住 政敏氏のゲーム制作履歴
(80年代中心・主にグラフィック関連の作業に従事)

- **アーケードゲーム**:君夫大君、ショットライダー、ナックルジョー、マンハッタン1931、マスタッシュボーイ、ダークミスト、クロスシューター、麻雀野郎、麻雀専科、竹取物語
- **パソコンゲーム**:ゼリアード、シルフィード、ヴェイグス、ファイヤーホーク
- **メガドライブ**:アリシアドラグーン、ルナ・シルバースターストーリー、デジタルコミックうる星やつら、ギャンブラー自己中心派、ライズオブザドラゴン、デジタルコミックゆみみミックス、ルナ・エターナルブルー

このほか、グランディア(セガサターン)など多数

トライタワーで『Wiz』と再会! 3月1日〜3月31日の期間、トライアミューズメントタワーに『Wiz』を設置致します。秋葉原に寄った際は、ぜひプレイしてみてください。
【トライアミューズメントタワー】東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03(5295)2345

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第50回　Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

製作シリーズ④　自分でコントロールボックスを作ってみよう

今回は、あまり話題になることは無いが、実はバッテリの寿命が基板の寿命になっていることが判明したセガ システム16の電池交換の話題、そして、製作編は4回連続掲載コントロールボックス製作編の最終回をお送りしよう。ついに完成だ!

セガ システム16のバッテリ交換をしよう

電池の切れ目が縁の切れ目になるのは、カプコンのCP-SYSTEM IIだけではないのだ!

セガ システム16でまだまだ遊ぼう!

バッテリ交換で延命措置!!

最近のゲーム基板はバッテリを搭載したものが多いが、セガ システム16Aや16B（以下システム16A/B）にも搭載されているのをご存知だろうか？　バッテリ搭載基板に共通していえるのは、いずれ寿命が来るということ。その時が訪れると、ゲーム基板には何が起こるのだろうか?

システム16A/Bの場合は、一般的にはバックアップが効かなくなり、電源をONするたびに初期状態に戻り、同じプレイパターンが繰り返し発生するようになるといわれている。（俗に電源パターンと呼ばれる）そこで、実際にバッテリ切れ状態を再現し、検証してみた。それをまとめたのが下表だ。同時に、ネオジオ基板であるMV-1Aもテストしている。この検証で分かった中で一番大事な事実は、システム16A/Bの電池が切れると、起動不能になるということだ。これはぜひ交換せねば！　ということで、バッテリ交換を実施してみた。

システム16Aは、ケースの加工がしやすいため、外部にバッテリケースを取り付けた。システム16Bにはそのスペースが無く、ケースカバーが金属なのでショートの危険がある。よって、元通りにバッテリ交換を行なった。ただし、そこに使われているリード線付きのバッテリは入手困難なため、今回はバッテリにリード線を半田付けする作戦に打って出た。詳細は左図を参照のこと。

セガ システム16A

システム16Aの場合マイナスドライバーを差し込んでこじ開ける。

ここにバッテリが入っている。外側にバッテリケースを付けてみた。

セガ システム16B

システム16Bの場合、同様にアルミのカバーを剥がしてこじ開ける。

カバーを開けると、バッテリ(CR-2032)が入っている。

状態の変遷	初期状態	1プレイの後、電源を切る。すぐ再起動して、ブックキーピングを確認	バッテリを取り外し、すぐ起動。ブックキーピングを確認	バッテリ端子をショートして残留電圧を完全に0にし、再起動	再びバッテリを接続、再起動
[illegible]	ブックキーピングに記録無し，時計機能の搭載無し	ブックキーヒングに記録あり	ブックキーヒング消えず、ブロックの出現パターンにランダム性あり	起動せず	起動せず
[illegible]	ブックキーピングに記録あり。時計正常動作中		ブックキーピングは消えないが、時刻は初期化	ブックキーピングおよび時刻が初期化	ブックキーピングを記録開始。時計継続動作中

コントロールボックス製作編④

いよいよ今回で完成だ。1ステップずつ配線＆動作テストを行なっていくので、失敗を恐れることは無いぞ。

本体へのパーツ取り付け

前号で作った木枠に、各パーツを取り付けよう。取り付けは、木ネジで行なう。

①本体の裏側に、木ネジでゴム足を取り付ける。安定性にかかわるぞ。

②スピーカを取り付ける。作例では、音を閉じ込めないよう、適当なナットを挟んで、すき間を作っている。

③コントロールパネルを取り付ける。前号で仮置きした感じを思い出そう。

④電源ユニットを取り付ける。パネルのメンテナンス性を確保するため、うまくパネルの中心に取り付けよう。

写真は、木枠にパーツを取り付け終わったところ。ゴム足、スピーカ、コントロールパネル、電源ユニットの位置関係が見て取れる。これに配線を行なえば完成となる。

配線① 電源部

続いて、電源部の配線をしよう。前号で用意した配線類を、前々号で用意した電源ユニットにつなぐのだ。

①ACコードを電源ユニットに接続する。

②先月準備加工を行なっておいた56Pコネクタの電源を、電源ユニットに接続する。

③＋5Vの配線を、接続部から5cmほどのところで切断し、ヒューズホルダーを取り付ける。

④AVデミロ用の電源を、電源ユニットから取るように配線する。（面倒なら配線せず、AVデミロは付属のACアダプタで動かすというのでもOK）

以上の配線が済んだら、よく確認しよう。もしテスターを持っているならば、56Pコネクタ部にて、出力電圧を計っておくと完璧だ。電源周りの配線を間違えると致命的なので、慎重にいこう。ちなみに、ACコードに極性は無い。どっちがどっちでも構わないのでご心配無く。なお、半田付けをする必要は無い。端子にネジ止めでOKだ。

配線② 映像出力部

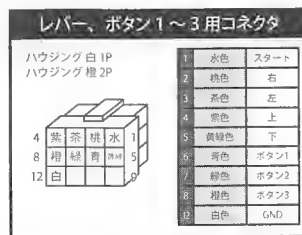
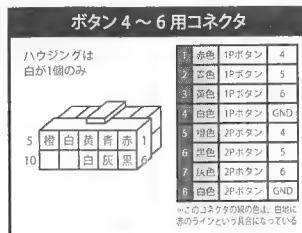
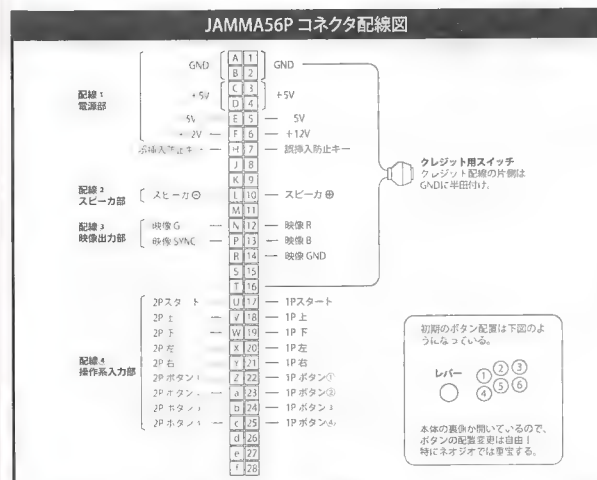
まず最初にAVデミロをプレステにつないで、動作を確認しよう。動作の確認ができたら、RGB21Pコネクタの線を56Pコネクタに半田付け。21PコネクタをAVデミロに接続。ここで適当なゲーム基板を用意して、AVデミロから出ているビデオ信号をテレビなどにつなぎ、そして電源を入れ、映像を出してみよう。

不具合がある場合は、ヒューズ、AVデミロの電源スイッチ、映像出力関連の配線を確認してほしい。

配線③ スピーカ部

スピーカから出ている線を56Pコネクタのスピーカ(＋)とスピーカ(−)に接続。ここで再度ゲーム基板を接続して、デモ音にて音声出力の確認をしよう。

映像と音声の確認ができれば、後は操作系の接続だけ！　ここまで来れば、失敗はほぼ無くなったといっていいだろう。

スピーカもまた、極性に神経質になる必要は無く、プラスとマイナスを間違えても音は出る。逆だと、振れ方が逆になるが、耳で聞いて分かるものではない。

配線④ 操作系入力部

今回使用したコントロールパネルは、末端が専用のコネクタになっている。このコネクタはアストロ系の筐体では定番になっているのだが、一般の電材店ではまず入手不可能であるため、今回は電線同士をじかに接続した。

左表を参考に、対応するもの同士をつなぎ合わせれば完成。ここは多少間違っても故障につながることは少ないぞ。

ボタン4～6用コネクタ

ハウジングは白が1個のみ

5 橙 白 黄 青 赤 1
10 白 灰 黒 6

1	赤色	1Pボタン	4
2	青色	1Pボタン	5
3	黄色	1Pボタン	6
4	白色	1Pボタン	GND
5	橙色	2Pボタン	4
6	黒色	2Pボタン	5
7	灰色	2Pボタン	6
8	白色	2Pボタン	GND

←このコネクタの線の色は、白地に赤のラインという具合になっている

レバー、ボタン1～3用コネクタ

ハウジング 白 1P
ハウジング 橙 2P

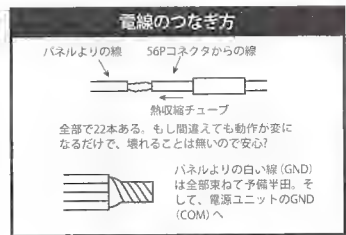
1	水色	スタート
2	桃色	右
3	茶色	左
4	紫色	上
5	黄緑色	下
6	青色	ボタン1
7	緑色	ボタン2
8	橙色	ボタン3
12	白色	GND

電線のつなぎ方

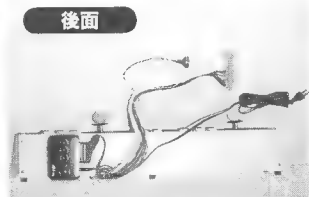
全部で22本ある。もし間違えても動作か変になるだけで、壊れることは無いので安心？

パネルよりの白い線（GND）は全部束ねて予備半田。そして、電源ユニットのGND（COM）へ

完成！

裏面

裏返したところ。あえてフタをせず、メンテナンスしやすいようになっている。

コントロールボックスの後ろ側。AVデミロは両面テープで固定されている。

後面

ヒューズホルダー取り付け部の様子。電線の末端は樹脂製のクランプで固定してみた。

ゲー事典　**バッテリ交換補足**：システム16A/Bの場合、一度バッテリを完全に切らせてしまうとバッテリ交換しただけては復活しないが、ほかの基板から生きたバッテリ付きCPUを移植すると復活するぞ　これを復活というかどうかはさておき、そういう対象方法もあるということは覚えておいていいかもしれない

HARDWARE MUSEUM

〜想い出のゲーム基板たち〜

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1983年／昭和58年

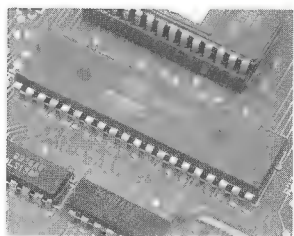
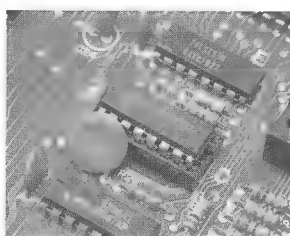
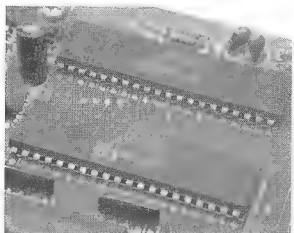
ジャレコ

エクセリオン

開発元	ジャレコ	ジャンル	シューティング
発売元	ジャレコ	操作系	8方向レバー＋2ボタン

システムボード	専用基板
CPU	Z80×2 (3.3MHz)
サウンド構成	AY-3-8910×2
表示色数	カラー
スペック	＋5V/＋12V電源

復活記念!? ジャレコの名作ならこれ！

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

定番の8ビットCPU、Z80。実際には、NEC製の互換CPUを使用している。

ヒューズROMを使ったカスタムチップ。特殊な部品はこれぐらい。

80年代初頭定番PSG音源。この石には、ジョイスティックポートも付いている。

DETAILS

PSG音源 (AY-3-8910)
DIPスイッチ
音声アンプ回路
ヒューズROM
EP-ROM
CPU (Z80)
EP-ROM
34ピンエッジコネクタ
EP-ROM

用語解説

祝!ジャレコ復活！：2000年11月、(株)ジャレコが香港の会社パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・リミテッドに買収され、同時に商号をパシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパンに変更。これを期にブロードバンドコンテンツ製作にフォーカスした会社に。それ以来、何となく縁遠い存在になってしまった感がありましたが、2004年1月26日、再び商号を株式会社ジャレコに戻す決定がされ、再びゲーム事業を中核とした会社に戻すことがうたわれました。だからといってアーケードゲームを再び作るようになるとは限りませんが、名作のほまれ高い『エクセリオン』を作ったメーカー。何かやってくれるはず！

HARDWARE CHECK

ほぼA4判の2枚基板です。上基板と下基板にCPUが載り、カスタムチップはヒューズROM数個という典型的な80年代頭の基板です。基板こそ無特徴ですが、ゲームは癖だらけ。その割には、大ヒットした作品であります。おそらくジャレコ初のヒット作ではなかったのでしょうか？　もちろん海外でもヒットしました。当時ジャレコはまだ無名だったらしく、販売はタイトーが行なったようです。

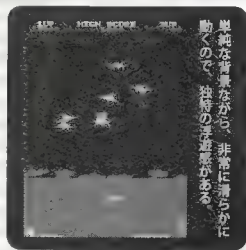
やっぱり、この商号じゃないと、雰囲気が出ない？

君は知っているか?

年代的には『ギャラガ』より2年も後ですが、それらとは一線を画するものでした。

ショットは連射単発と、非連射デュアル弾の2種類。当時は画面上に弾が2〜3発というのが当たり前だったので、この連射は新鮮でした。単発弾の弾数は有限で、デュアル弾で敵を倒した分だけチャージされるという仕組み。いざというときに連射弾を使うわけです。今でいうボムみたいなものかな？　連射弾をため込んでゲームオーバーという、今に通じるパターンは、当時からありました。

独自性のあるショットのシステムもさることながら、最大の特徴は自機の移動に慣性が働くということ。初プレイの時は、慣性の意味が分からなくて「？」マークのままゲームオーバーになったものです。しかし、この慣性と、上下左右に揺れる背景が独特の浮遊感をもたらしたのです。これに慣れるとハマるハマる！

今見れば色数が少なく、VGMの無い――今気付いた！――地味なゲームでしたが、アイデアと本質で勝負して勝った、イイゲームであることは間違い無いです。

単純な背景ながら、非常に滑らかに動くので、独特の浮遊感がある。

クセのある操作性のゲームは歴史的に受け入れられなかった格好で、操作そのものを楽しむタイプのゲームはあまり出てきませんが、心のどこかで『エクセリオン』のような新機軸をウリにしたゲームの登場は待たれている気がします。それは忌むべき障壁じゃなくて、プレイヤーの挑戦欲を煽るゲーム性の重要な一要素だと思うのです。（担当編集）

ゲームセンターイベントリスト

今月も全国各地のイベント情報満載！

今月は『アヴァロンの鍵』東京大会をトップで紹介！　格闘ゲームが苦手な人は戦略とデッキが物をいう、この大会に参加してみてはどうだろう？　アルカディアのアヴァロンムック片手に今から研究をしておこう！　そのほかのイベントではチャレンジャー戦-IKUSA-外伝5on5、そしてJゲームの『餓狼伝説SPECIAL』世界大会など、今月も全国のさまざまなイベント情報をもれなく掲載！

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

アヴァロンの鍵 公式大会

『アヴァロンの鍵』東京大会が都内8店舗で開催！

『アヴァロンの鍵』東京大会が都内8店舗にて開催されるぞ！都内最強の"アヴァロン"を決めろ！

【タイトル】　『アヴァロンの鍵』東京大会：東京学区選抜検定

【大会概要】　『アヴァロンの鍵』大会を都内8店舗で予選大会を開催。予選店舗上位二名ずつの計16名を選出し「秋葉原GIGO」で決勝大会を開催。

【主　催】　・株式会社セガ アミューズメント

【協　力】　・株式会社ヒットメーカー／株式会社セガ

【開催日程】　・予選大会：2004年3月6日〜3月14日まで開催（3月開催分）。
・決勝大会：2004年3月21日開催。
※予選通過者は他の予選に出場できません。

【大会ルール】　予選はオリジナルルール「星☆争奪戦」で開催。
（レギュレーション・通常モード「コモン／アンコモン」）
・予選は、上位二名が決勝大会に進出。
（決勝大会には各予選店舗上位二名ずつの計16名が進出）
・決勝大会では「魔導競技会」モードにて実施。

・公式レギュレーション（R-5・CPUR-3・タイム20分・MAPランダム）
・四人ずつのトーナメント開催（最終決勝戦はタイムが無制限となります）。
※ R-⑤ レアカード以上の制限枚数。
※R-5とはレアカードの制限枚数が五枚までです。
※大会概要詳細は、各店舗設置のエントリー用紙をご覧ください。

【参加方法】　予選エントリーは、各店舗の予選開始日1週間前から行ないます。

【参加費】　500円

【予選・決勝店舗一覧】 ※3月開催の店舗のみ掲載

日程	当日受付開始	予選開始時間	予選開催店舗
3月6日	14:00	15:00	セガワールド 福生
3月7日	15:00	16:00	渋谷ギーゴ
3月13日	15:00	16:00	ハイテクランドセガ ブリーズ
3月14日	15:00	16:00	池袋ギーゴ
決勝大会日程	—	開始時間	開催店舗
3月21日	—	14:00	秋葉原ギーゴ

【問い合わせ】　各店舗までお問い合わせください。
大会HP■http://www.sega-am.jp/event/avalon/index.html

★ゲームシティ板橋
板橋区小茂根1-32-9　☎03-5965-6013
http://www.i-enterprise.co.jp.

3/14　16:00　第8回クイズマジックアカデミー賢王杯
◆要エントリーカード、締め切りは開始30分前
3/21　16:00　第2回頭文字D3大会
3/27　18:00　VF4EVO大会 ドラゴンカップル
◆2on2大会
3/28　16:00　第7回QMA学年末テスト
◆要カード、ノンセクションのみ選択可
※詳細は店舗またはHP参照

★新宿スポーツランド中央口店
新宿区新宿3-26-2　☎03-3352-1632
http://www.a-laugh.com/sorai/

3/13　14:00　そらい館&カニスポ共同企画 GGXX #RELOAD 5on5
◆同キャラ二人まで
3/10　19:00　そらい館&カニスポ共同企画 GGXX #RELOADエクスペリエンスマッチ
◆シングルトーナメント、毎月第2、第4水曜開催
3/20　15:00　そらい館&カニスポ共同企画 GGXX #RELOAD大会月に一度のレディース祭り
◆2on2（同キャラアリ）、シングル戦、紅白戦の三本立て
3/24　19:00　そらい館&カニスポ共同企画 GGXX #RELOADエクスペリエンスマッチ
◆シングルトーナメント、毎月第2、第4水曜開催
※すべて参加費100円、受付は大会の一時間前から、詳細は店舗またはHP参照

★キャロル 瑞江店
江戸川区南篠崎町2-12-9　☎03-3677-7609

3/7　20:00　第2回GUILTY GEAR 鷉大会 2on2
◆一人参加も可能
3/14　20:00　第17回VF4EVO大会
3/21　20:00　第2回KOF2003大会
3/27　20:00　第16回VF4EVO大会 2on2
※詳細は店舗まで

★ゲームランドみとや水道橋
千代田区三崎町3-7-11　☎03-3264-4009
http://www.geocities.jp.game_land2/

3/7　16:00　ハイパーストⅡ大会
3/14　16:00　GUILTY GEAR 鷉大会 ランバト1-4
3/21　16:00　ハイパーストⅡ大会
3/28　16:00　GUILTY GEAR 鷉大会 ランバト最終戦

神奈川県

★ゲームインファンファン藤沢店 新館
藤沢市鵠沼石1-3-8　☎0466-25-3255
http://www.shinyo-gr.co.jp/funfun/funfunfujisawa1.htm

3/7　14:00　サムライスピリッツゼロ大会 ランバト第5節
◆BNF公認ランバト大会、参加費100円
3/14　14:00　WCCF大会
◆参加費¥1000、ルールはお問い合わせください
3/28　14:00　Zガンダム大会 2on2
◆ハイメガZ禁止大会 参加費200円
毎日曜　18:00　VF4EVO閉店までフリープレイイベント
◆参加費500円、初心者台も設置

★ゲームフジ船橋
船橋市本町4-40-1　☎043-425-6393
http://gehon.at.infoseek.co.jp/

毎土曜　18:30　GGXX #RELOAD大会 ランバト
◆シングル、ランダム、チームバトルを交互に開催、闘劇予選との兼ね合いで中止の場合あり
※参加費無料、エントリー受付は18:00まで

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1　☎047-475-8918

毎金曜　19:00　CAPCOM VS. SNK2 ランバト
※詳細は店舗まで

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

3/7　15:00　頭文字D3大会 零杯
◆頭文字D有名プレイヤーたちが主催する大会です
3/14　15:00　MARVEL VS. CAPCOM2 大会 ランバト8th第2回
◆参加料無料
3/21　15:00　闘劇予選：サムライスピリッツゼロ大会
3/28　15:00　闘劇予選：KOF2003大会
※すべて参加無料、詳細はHP参照

★クラブセガ渋谷
東京都渋谷区宇田川町28-6　☎03-3780-2667
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=2121100

3/14　16:00　ベスト・オブ・ドラゴンテイマー 2nd@ドラゴンクロニクル
◆参加費200円、四席仕様、定員32名、3月7日より受付開始
3/21　16:00　WCCF CLUBSEGA 渋谷杯2nd.
◆参加費500円、定員32名、3月14日よりエントリー受付開始（先着順）
※大会ルールは2月下旬より、店頭およびHPにて公開

★ゲームニュートン
板橋区志村3-24-3　☎03-3558-9766

3/6　17:00　KOF2003大会
3/7　15:00　Zガンダム大会 2on2 ランバト
3/13　19:00　ストⅢ3rd大会 ランバト
3/14　15:00　VF4EVO大会 3on3
◆ポイントランキング
3/21　15:00　Zガンダム大会 2on2 ランバト
3/27　19:00　ストⅢ3rd大会 ランバト
※詳細は店舗まで

★Jゲーム
千代田区外神田4-3-10 4F　☎03-5296-6625
http://thedrill.hoops.ne.jp/ffsp.

3/28　17:00　KOF2003大会
※詳細はHPまで

★GAME in ナミキ
世田谷区松原2-27-14　☎03-5300-5747

3/6　18:00　ナミキフリープレイイベント
◆17:30より受付、参加費300円、団体（3名〜）200円、KOF2003、#RELOAD、ストⅢ3rd、そのほか
3/13　18:30　第2期ナミキストⅢ3rd大会　ランバト
◆18:30より受付、参加費100円

栃木県

★プラボ宇都宮店
宇都宮市梁瀬1606-1 P&Dビル　☎028-638-5011

3/14　17:00　頭文字D3大会 群馬エリア最速決定戦
◆参加無料、コースは赤城使用
3/21　17:00　頭文字D3大会 栃木エリア最速決定戦
◆参加無料、コースは八方ヶ原&いろは坂使用
3/28　17:00　頭文字D3大会 埼玉エリア最速決定戦
◆参加無料、コースは正丸峠&土坂峠使用

★プレイステージ・マイタウン小山店
小山市城山町3-3-22 VAL3F　☎0285-22-4419
http://www.globetown.net/~game/event.html

3/20　17:00　GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

茨城県

★スキッパーズ日立
日立市幸町1-11-1 YBビル1F　☎0294-21-0512

3/6　15:00　GUILTY GEAR 鷉大会 2on2
3/13　15:00　GGXX #RELOAD大会 3on3 4th
3/14　10:00　DDR定額踏みっぱなしイベント
◆2時間300円、6時間600円 終日1000円でDDRフリープレイ
3/27　17:00　SCNソウルキャリバーⅡ大会
◆SCNルールによるトーナメント戦
※詳細は店頭POPにて告知致します

埼玉県

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054

3/13　19:00　バカパカSP大会
3/27　19:00　バカパカ2大会
第1、3土曜　18:00　サムライスピリッツゼロ大会
毎土曜　20:00　GGXX #RELOAD大会
※当日受付のみ、詳細は当日発表

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1　☎0429-72-6989

3/21　14:00　GUILTY GEAR 鷉大会 2on2
◆参加費100円、受付は3月19日まで
※大会の詳細は店舗まで

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市両町3-1　☎049-284-1234

3/7　11:00　対戦格闘ゲームフリープレイイベント
◆Zガンダム、KOF2003、SVC CHAOS、19:00まで
3/14　12:00　音ゲーフリープレイイベント
◆ポップン10、DDREX、18:00まで
※詳細は店舗まで

★セガワールド蓮田
蓮田市大字閏戸宇野久保 421　☎048-768-8984

3/20　16:00　第2回VF4EVO 蓮田店大会
◆3本先取制、定員16名

千葉県

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1　☎04-7144-5597

3/14　15:00　闘劇予選：GGXX #RELOAD大会
3/21　15:00　第15回餓狼伝説SP大会
※詳細は店舗まで

北海道

★アミュージアム麻生店
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F　☎011-736-6166

3/6　16:00　サムライスピリッツゼロ大会
3/13　16:00　GGXX #RELOAD大会
3/14　16:00　ストⅢ3rd大会
3/20　16:00　KOF2003大会
3/21　16:00　ストライカーズ1994大会
3/27　19:00　Zガンダム大会
3/28　19:00　鉄拳TAG大会
毎土曜　19:00　VO4大会
※すべて参加費無料、詳細は店頭にて発表

岩手県

★ハイテクセガ盛岡
盛岡市大通2-6-11　☎019-623-2562

3/7　15:00　GGXX #RELOAD大会
3/14　15:00　GGXX #RELOAD大会
3/21　15:00　Zガンダム大会
3/28　15:00　GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費無料、大会の詳細は店舗まで

宮城県

★プラボ仙台泉店
仙台市泉区松森字上河原1-1　☎022-773-4171

3/7　13:00　WCCF大会 U-5定例大会
◆参加費500円
※大会の詳細は店舗まで

福島県

★セガワールド白河
白河市新高山2番地 メガステージ白河内　☎023-625-5533
http://www.jan.ne.jp/~nichiei/yamadaimae.html

3/28　19:00　第9回VF4EVO大会 最強決定戦
◆45秒3本先手勝制、参加費100円

群馬県

★アミュージアム前橋店
前橋市国領町2-200-6　☎027-237-4234

3/13　19:00　WCCF大会
3/27　19:00　GGXX #RELOAD大会
※詳細は店舗まで

location@arcadiamagazine.com

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com/

3/14 15:00 頭文字D3大会 タイムアタック
◆コースは当日発表
3/20 18:00 SCN IKUSA外伝前夜祭 2on2
◆二人1組の勝ち抜きチームバトル戦です
3/21 12:00 第1回SCN IKUSA外伝 5on5
◆五人1組の勝ち抜きチームバトル戦です
3/14 15:00 頭文字D3大会 タイムアタック
◆コースは当日発表
3/1～ 10:00～GUILTY GEAR 鶡&#RELOADフリー対戦会
◆2タイトルで1000円（1日中）、月・火曜開催3月25日まで
3/1～ 10:00～KOF2003&サムライスピリッツゼロフリー対戦会
◆2タイトルで1000円（1日中）、水・木曜開催3月25日まで
3/1～ 10.00～Zガンダム&ストⅢ3rdフリー対戦会
◆2タイトルで1000円（1日中）、金・土・日曜開催3月25日まで
毎土曜 19:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会 個人戦&2on2大会
◆個人戦終了後に2on2大会を開催、SCNポイント対象外

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com

3/6 18:00 GGXX #RELOAD大会
3/7 18:00 ハイパーストⅡ大会
3/13 18:00 KOF2003大会
◆BNF公認
3/14 18:00 頭文字D3大会
3/20 18:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認
3/21 18:00 ハイパーストⅡ大会
3/27 17:00 GUILTY GEAR 鶡大会
3/28 18:00 クイズマジックアカデミー大会
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476
http://www.challenger-am.com/

3/6 20:00 第7回VF4EVO大会
3/21 17:00 第2回Zガンダム大会 2on2
◆中コスト大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★チャレンジャー追手門店
大阪市茨木市西安威1-5-21 ☎072-643-4444
http://www.challenger-am.com

3月中 9:00 追手門店フリーイベント
◆毎週土・日・祝日に開催、18:00まで、チケット購入制
※詳細はチャレンジャー公式HP「追手門店HP」を参照

★@チャレンジャー店
堺市中瓦町2-3-12 B1 ☎072-229-5665
3/14 未定 GUILTY GEAR 鶡大会
4/3 未定 ポップン11大会
※詳細は店舗まで

★チャレンジャーアバパ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇ビル1F ☎06-6357-6677
3/6 17:00 第5回KOF2003大会
3/7 19:00 GGXX #RELOAD大会 ランバトR5
◆参加費100円
3/13 17:00 第1回ストZERO3大会
3/14 14:00 闘劇予選：GGXX #RELOAD大会
3/20 17:00 第3回CAPCOM VS. SNK2 3on3
◆参加費1チーム300円
3/21 19:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト最終戦
◆参加費100円
3/27 17:00 第7回ストⅢ3rd大会
3/28 17:00 ギタドラセッション大会
◆Ver.は旧作を使用
※すべて大会開始一時間前まで受付、ランバト、3on3以外は参加無料

★ゲームプラザパール
堺市北瓦町1-5-25 ☎072-232-2980
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/8226/pa-ru/taikai/taikai.html
3/28 13:00 MARVEL VS. CAPCOM2大会 第3回パール大会
◆参加無料、参加受付は12:45まで
※詳細は店舗またはHP参照

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市東区寺町通四条上る東大文字町302-303 A Breakt 2F ☎075-251-2323
http://www.mfr.jp/acho

3/4 19:00 第43回GGXX #RELOAD大会 関西ランバト
◆エントリー〆切18:30
3/7 13:00 第2回アヴァロンの鍵 a-cho魔導大会
◆参加費500円、参加定員32人、デッキ制限なし
3/14 13:00 闘劇予選：VF4EVO大会
15:00 闘劇エリア決勝：VF4EVO大会
3/14 16:00 第22回VF4EVO a-cho ランバト 3on3
◆参加費100円
3/18 19:00 第44回GGXX #RELOAD大会 関西ランバト
3/21 15:00 第39回ストZERO3関西ランバト3on3
◆チーム内同キャラ禁止
3/28 12:00 闘劇予選：GGXX #RELOAD大会
16:00 闘劇エリア決勝：GGXX #RELOAD大会
◆エントリー〆切11.30
※詳しくは店頭またはHP参照、エントリー締め切りはすべて30分前

★セガワールド六地蔵
京都市伏見区桃山町山ノ下32 京都SCビルAM棟2階 ☎075-603-3220
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4111030

3/14 15:00 GGXX #RELOAD連勝会
◆参加費100円で何回でもチャレンジ！制限時間は2時間！連勝記録を狙おう！
3/28 15:00 第2回Zガンダム大会
◆参加定員32組、一人での参加不可 参加費一組200円、グリーンノア使用
※詳細はお店の受付用紙をご覧ください

滋賀県

★ビクトリヤ
大津市栄町6-29 ☎077-533-3140
http://vf-victoria.cool.ne.jp
毎金曜 20:00 VF4EVO大会
◆個人戦、ポイントランキング
※大会に関する詳細は店舗まで

★セガワールド甲西
甲賀群甲西町夏見二ツ橋356-1 ☎0748-72-5822
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4111060
3/7 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会
3/14 15:00 闘劇予選：CAPCOM VS. SNK2大会
◆受付は14:00まで
3/21 19:00 頭文字D3大会 甲西GP
◆ルールは後日発表
3/28 19:00 GUILTY GEAR 鶡大会
◆2on2、カード必須
※詳細はTELにて

大阪府

★アミューズメント ギガ
枚方市西禁野2-1 ☎072-849-4161
3/13 14:00 頭文字D3
3/27 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
3/2 20:00 GGXX #RELOAD大会
3/9 20:00 頭文字D3大会
3/16 20:00 麻雀格闘倶楽部大会（店内対戦）
3/23 20:00 VF4EVO大会 3on3
3/30 20:00 頭文字D3大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-71-5123
3/6 14:00 MARVEL VS. CAPCOM2大会
3/13 14:00 Zガンダム大会
3/20 14:00 頭文字D3大会
3/28 19:00 WCCF大会 丘杯 U-5

★アミューズメントパーク エルロフト
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
3/6 25:00 闘劇予選：VF4EVO大会
毎土曜 25:00 VF4EVO大会
※その他イベントの詳細は店頭まで

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6785-0009
3/7 15:00 KOF2003大会
3/14 20:00 頭文字D3大会
3/21 15:00 Zガンダム大会
3/28 15:00 VF4EVO大会

★ゲームスペースベガス
大阪市大阪市北区天神橋 ☎06-6351-2889
3/14 19:00 ドラムマニア大会
3/20 19:00 GUILTY GEAR 鶡大会
3/27 19:00 ストⅢ3rd大会
3/28 19:00 ギタフリ&ドラマニセッション大会

Jゲーム 餓狼伝説SP大会情報

第9回『餓狼伝説SPECIAL』世界大会を秋葉原Jゲームで開催！

春といえば、秋葉原Jゲームの餓狼伝説SPECIAL大会！今年も、もちろん開催されるぞ！『ハイパーストⅡ』であの時代を思い出した人は参加必須だ！

【開催店舗】 Jゲーム（東京都秋葉原）
【開催日】 2004年3月28日(日)12:00～受付開始／13:30～試合開始
※当日は対戦台3台～5台で大会開始時までフリープレイ
※大会終了後もほかゲームのミニ大会予定してます。
【大会ルール】基本的に禁止事項はありません。
【参加費】 無料
【お問い合わせ】大会公式サイト http://thedrill.hoops.ne.jp/ffsp/

★テクノポリス
長岡市栗町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html
3/6 19:00 闘劇予選：ヴァンパイアセイヴァー大会
3/13 20:00 Zガンダム大会
3/20 21:00 VF4EVO大会 3on3
3/21 15:00 KOF2003大会
※当日受付可、すべて参加費100円、詳細はHP参照

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
3/7 20:00 闘劇予選：GGXX #RELOAD大会
3/13 14:00 GUILTY GEAR 鶡レディース大会
3/14 14:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
3/20 20:00 Zガンダム大会 2on2
◆高コスト禁止
3/21 14:00 ヴァンパイアセイヴァー大会
3/27 20:00 ストZERO3ばんNight大会
3/28 14:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
※大会に関する詳細は店舗まで

★アミューズメントステージPOPY
新潟市山二ツ649-1 ☎025-286-0763
http://popy.tv
3/6 20:30 第35回VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング
3/14 14:00 闘劇予選：VF4EVO大会
------ 闘劇エリア決勝：VF4EVO大会
3/28 18:00 闘劇予選：GGXX #RELOAD大会
------ 闘劇エリア決勝：GGXX #RELOAD大会

★セガワールド長岡
長岡市川崎町字野口1447-1 ☎0258-38-0732
3月下旬 15:00 第2回頭文字D3大会 長岡最速決定戦
◆1対1勝ち抜きトーナメント方式
※大会に関する詳細は店舗まで

長野県

★セガワールド上田
上田市上田1847-1 ☎0268-27-5777
3/13 18:00 CAPCOM VS. SNK2大会
3/20 19:00 第2回頭文字D3大会
3/27 18:00 第3回MJ大会
◆MJ2発売時期により変更の可能性あり
※詳しくは店舗まで

★アミューズメントパーク NASA
長野市大字高田五反田1720 ☎026-228-7434
3/21 13:00 闘劇予選：KOF2003大会
※詳しくは店舗まで

愛知県

★セガワールド一宮
一宮市音羽3-11-30 ☎0586-23-5125
3/7 15:00 頭文字D3大会
3/21 15:00 頭文字D3大会
※詳しくは店舗まで

京都府

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-316-2675
3/13 19:00 闘劇予選：VF4EVO大会
※詳しくは店舗まで

★ゲームスペース プラニー
京都府宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030
3/27 16:00 闘劇予選：GGXX #RELOAD大会
※詳しくは店舗まで

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
3/20 16:00 頭文字D3大会
※詳しくは店舗まで

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603
3/1 19:00 頭文字D3大会
3/15 19:00 頭文字D3大会
3/29 19:00 頭文字D3大会
※詳しくは店舗まで

★ゲームプラザニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
3/27 18:00 第11回ストⅢ3rd大会
◆参加費200円、16才未満参加不可
※詳しくは店舗まで

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7第52 東京ビルB1 ☎0467-43-3034
http://www.powerstick.net
3/7 14:00 闘劇予選：GGXX #RELOAD大会
※詳しくは店舗まで

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802
http://www.gamefantasia.jp/tenpo/chigasaki.html
3/7 18:00 Zガンダム2on2大会
◆定員16名
3/20 18:00 頭文字D3大会
◆定員16名
3/21 18:00 GGXX #RELOAD大会
◆定員16名
※すべて参加費無料、詳細は店舗まで

★ムトス・イースト
座間市ひばりが丘4-18-13 ☎046-257-2413
3/13 19:00 KOF2002大会 3rd Stage
3/14 18:00 KOF2003大会
3/20 18:00 GGXX #RELOAD大会
3/21 12:00 WCCF大会 U-5
◆受付開始は開店時間～
3/28 18:00 MARVEL VS. CAPCOM2大会
※すべて参加費無料、受付は1時間前より、詳細は店舗まで

★セガ・パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F ☎045-311-8324
http://www.nona.dti.ne.jp/pasopi
2月中旬 未定 VF4EVO大会 パソピ杯
◆開催時間 及び 参加費 等の大会詳細はHP、店内掲示物で発表いたします。
パソピポイントランキング対象イベント
3月中旬 未定 VO4大会 2on2 パソピ杯
※詳しくは店頭またはHP参照

富山県

★アミューズランドガディス
高岡市下関6-1 高岡駅地下街 ☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/
3/6 20:30 KOF2002ランダムバトル3on3
◆チームはくじ引きで決定、チームモード使用
3/13 20:30 闘劇予選：KOF2003大会
3/20 20:30 KOF2002 TEAM MODE 3on3
◆三人1チーム、チームモード使用
3/21 16:00 ストⅢ3rd大会 真ブロッキングバトル
3/27 20:30 KOF2002 ロンリーバトル
◆キャラ変更無し
※詳しくは店頭またはHP参照

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2896
http://p.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress
3/5 20:00 鉄拳4大会
3/6 20:00 闘劇予選：鉄拳4大会
3/7 20:00 KOF2002大会 ランバト
3/13 20:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト 2on2
3/14 20:00 ストⅢ3rd大会 ランバト
3/19 20:00 ハイパーストⅡ大会
※詳しくは店頭またはHP参照

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
http://www.namco.co.jp/ar/location/list/004/pb-9-nigata
3/6 21:00 闘劇予選：ストⅢ3rd大会
3/13 21:00 闘劇予選：VF4EVO大会
3/20 17:00 第1回ぷよぷよフィーバー大会
3/21 17:00 第22回ストZERO3大会
3/28 17:00 GUILTY GEAR 鶡大会
※受付はすべて20.00より開始、参加無料

イベントガールズサイド

今月も女性のためのゲームイベントを紹介。

今月は新潟県のGLADから「GUILTY GEAR 鶡」のレディース大会と、新宿スポーツランド中央口店発の第二回「GGXX #RELOAD」レディース大会祭りをご紹介。

【開催店舗一覧】

開催日	開始時間	開催店舗	イベント内容	担当
3月20日	15:00	新宿スポーツランド中央口店（東京都）03-3352-1632	GGXX #RELOAD大会 2on2ほか	上原
3月13日	14:00	ゲームセンターGLAD（東京都）0258-36-7737	GUILTY GEAR 鶡レディース大会	種村

【問い合わせ】 各店舗にお問い合わせください。

2004年、剣と魂の物語に新たな歴史を刻むのは君だ！ IKUSA外伝5on5開催！

チャレンジャーガムガム店で、2004年夏開催予定の「SCN第3回全国大会戦(IKUSA)-天下布武-」前哨戦！第1回IKUSA外伝5on5を開催！

【タイトル】第1回IKUSA外伝 5on5
【開催店舗】チャレンジャーガムガム店（大阪府）
【大会概要】2004年夏開催予定のSCN第3回全国大会 戦(IKUSA)-天下布武-の前哨戦となる第1回IKUSA外伝 5on5を開催。
【開催日程】・前夜祭2on2／2004年3月20日(土)18:00
・第1回IKUSA外伝5on5／2004年3月21日(日)12:00
【大会ルール】■前夜祭5on5ルール
・5人一組の勝ち抜きチームバトル戦です。
・チーム内、同キャラ可、毎試合の順番変更も可。
・1P、2Pの選択は、ジャンケンで決定。

【大会ルール】・1本50秒、3本先取で行ないます。対戦ステージはランダムに決定。
・全キャラクタ使用可(タイムリリースキャラクタも使用可)。
・使用キャラクタの途中変更不可。かならず登録キャラクタを使用。
・機械の不都合により対戦が中断した場合は、速やかにスタッフにお申し出ください。その際、中断前の勝敗数は有効となります。
■前夜祭2on2ルール
・二人一組の勝ち抜きチームバトル戦(そのほかのルールは5on5に準ずる)。
※フリードリンクサービスあり(開催二日間)
※開催中は大会スペース確保の為、一部のゲーム機を除いてソウルキャリバーII以外のゲーム機は稼働いたしません。
【参加方法】当日エントリーは行ないませんので必ずSCNWEBサイトよりエントリーをお願い致します。
【お問い合わせ】チャレンジャーガムガム店
TEL■06-6317-0433(担当 松井)
SCNHP■http://www.sc-network.com/・info@sc-network.com

★タイトーステーション天神
福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル内 ☎092-737-5500
3/7 未定 ドラゴンクロニクル大会
◆参加費500円、定員16～32名を予定
3/13 終日 月一回例ヴァンパイアセイヴァーフリープレイイベント
◆参加費不要
3/20 終日 GGXX #RELOADフリープレイイベント
◆参加費不要
3/21 終日 KOF2003 フリープレイイベント
◆参加費不要
3/27 未定 GGXX #RELOAD大会
◆参加費100円
3/28 終日 3月より月一回例ストIII3rdフリープレイイベント
◆参加費不要
※詳細は店舗まで

大分県
★ハイテクランドセガ ハーバープレイス
別府市餅ヶ浜161-2 ☎0977-25-3206
3/21 20:00 第11期MJ最高位決定戦
◆定員32名、カード必須
※詳細は店舗まで

宮崎県
★ハイテクセガ橘通り
宮崎市清水1 85 MRTパ キングビル1F ☎0985-20-6531
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=5134030
3/14 16:00 第2回ドラゴンクロニクル宮崎最強テイマー決定戦
◆ルール:定員16名、参加料無料
※詳細は店舗またはHPまで

★JR宮崎フレスタbyセガ
宮崎市錦町107-4 ☎0985-26-7589
3/14 15:00 頭文字D3トーナメントJR宮崎大会
◆じゃんけんの勝敗でコースorコンディション選択
※詳細は店舗またはHPまで

★セガワールド都城
都城市吉尾町61番地 ☎0986-32-1268
3/20 20:00 VF4EVO大会
◆参加費100円、トーナメント方式
※詳細は店舗またはHPまで

★セガワールドタイガー
都城市栄町20-1 ☎0986-21-0912
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=5134080
3/21 20:00 GUILTY GEAR 闘大会
※詳細は店舗またはHPまで

九州・沖縄

長崎県
★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223
3/19 19:00 第11回GGXX #RELOAD大会
◆チーム戦、参加費100円
3/21 15:00 第11回Zガンダム大会
◆参加費100円、敗者復活あり
3/27 19:00 第1回ハイパーストII大会
◆参加費100円 1人3キャラ使用 敗者復活あり

福岡県
★スーパーアカトンボ香椎店
福岡市東区香椎駅前店1-10-10 ☎092-682-0555
3/27 19:00 クイズマジックアカデミー大会
◆参加費100円、トーナメント制

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/mahodo.com/index.html
3/6 18:00 KOF2003大会
3/7 15:00 闘劇予選:GGXX #RELOAD大会
19:00 闘劇エリア決勝:GGXX #RELOAD大会
3/13 18:00 ハイパーストII大会
3/14 18:00 Zガンダム大会
3/20 19:00 頭文字D3大会
3/27 19:00 SCNソウルキャリバーII大会
◆SCNポイントランキング戦
3/28 18:00 GUILTY GEAR 闘大会
4/3 18:00 KOF2003大会
4/4 18:00 Zガンダム大会
※参加費一人100円、詳細は店頭またはHPでご確認下さい。特にルール未定のものは用確認！

★トンボハウス大橋店
福岡市南区大橋1-9-1 ☎092-553-1081
3/7 13:00 ぶっちゃけDDR大会
3/20 15:00 ギタドラセッション大会
3/27 15:00 GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費100円、詳細は店舗まで

★アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553
3/14 15:00 第5回クイズマジックアカデミー店内対戦大会
3/21 17:00 鉄拳4大会
※詳細は店舗まで

★プレイシティキャロット和歌山店
和歌山市雑賀町77 ☎073-431-8559
3/6 17:00 デッド オア アライブ ミレニアム大会
3/7 17:00 第34回ソウルキャリバーII大会
3/13 17:00 第7回サムライスピリッツゼロ大会
3/14 17:00 ストIII3rd大会
3/20 17:00 兎-野生の闘牌-山城麻雀編大会
◆定員8名
3/21 17:00 第35回ソウルキャリバーII大会
3/27 17:00 デッド オア アライブ ミレニアム大会
3/28 17:00 第3回激闘プロ野球大会
※受付はすべて16時から、詳しくは店舗またはHP参照

岡山県
★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com
3/6 15:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
3/7 16:00 闘劇予選:VF4EVO大会
終了後 闘劇エリア決勝:VF4EVO大会
3/13 20:00 VF4EVO大会 3on3
3/14 15:00 ハイパービシバシチャンプ大会
◆指定の3～5ゲームで対戦予定
3/20 15:00 KOF2003大会
3/21 15:00 サムライスピリッツゼロ大会&中四国交流会
◆BNFランバト&交流大会
3/27 19:00 CAPCOM VS. SNK2大会
3/28 15:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
※詳細はHP参照

鳥取県
★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255
3/6 19:00 ドラム9th大会
3/13 18:00 Zガンダム大会 2on2
3/20 20:00 闘劇予選:GGXX #RELOAD大会
3/27 21:00 VF4EVO大会
※詳細は店舗まで

広島県
★スペースV1廿日市
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311
http://www.koue.co.jp/V1/
3/21 18:00 第13回WCCF大会 U-5
※詳細は店舗まで

香川県
★ハイテクランドセガ丸亀
香川県丸亀市川西町北2319-1 ☎0877-28-0660
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4153030
3/14 17:00 KOF2003大会 king of king
◆隠しキャラ無し
3/28 20:00 アヴァロンの鍵大会『アヴァロン アカデミー』
◆定員32名
毎金曜 20:00 対戦バトルナイトフィーバー
◆100円2クレ対戦ゲームあり
※詳細は店舗まで

★ゲームステージ ビート
高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F ☎087-868-6007
3/13 18:00 ビートマニアII DX10th大会
◆10th曲からランダム選曲 GREAT率で勝敗決定
3/20 18:00 GGXX #RELOAD大会
◆トーナメント戦(人数によりリーグ戦)

近畿

大阪府
★ハイテクランドセガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1～2F ☎06-6645-7692
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4124060
3/7 15:00 アヴァロンの鍵大会
3/13 12:00 闘劇予選:サムライスピリッツゼロ大会
3/21 12:00 闘劇予選:GGXX #RELOAD大会
3/28 15:00 ドラゴンクロニクル大会
3月中 ------ 「闘劇」キャンペーン開催中★
◆期間中「闘劇」開催タイトルがサービス設定です!!
毎月 ------ 毎月末尾が「1」の日はアビオンDAYお得なイベント実施中!!
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

★セガワールド布施
東大阪市長堂1-1-1 ☎06-6783-6999
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4122040
3/7 14:00 ドラゴンクロニクル布施最強テイマー決定戦
◆参加定員16名、参加費200円
3/14 18:00 頭文字D3大会 帰ってきた布施最速伝説
◆コース等はじゃんけんで決定 参加費100円
3/20 19:00 アヴァロンの鍵布施魔道運動会
◆参加定員16名、参加費500円
毎月24日 終日 毎月24日はぷよの日イベント開催中
※詳細は店舗まで

奈良県
★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208
3/6 18:00 クイズマジックアカデミー大会
3/13 20:00 闘劇予選:GGXX #RELOAD大会
3/20 20:00 ハイパーストII大会
3/27 19:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
※そのほかのイベント詳細は店舗まで

★アミューズメントデプト
奈良市角振新屋町1-1 ☎0742-26-7789
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4112030
2/21 12:30 頭文字D3稼動記念 お手並み拝見杯
◆妙見・榛名を除く全7コースから決定、車種変更は不可。定員は24名、参加費100円大会終了後有名組み手対戦を実施予定
※そのほかのイベント詳細は店舗まで

兵庫県
★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ尾町5-4-5 島架下404-407 ☎078-271-0335
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4151050
3/6 15:00 Zガンダム大会
18:00 VF4EVO大会 いいんだよ神戸杯
3/7 15:00 VO4大会 SANX公式M田杯
3/14 18:00 KOF2003大会
3/20 15:00 Zガンダム大会
18:00 VF4EVO大会 いいんだよ神戸杯
3/21 15:00 VO4大会 SANX公式M田杯
3/27 12:00 闘劇予選:VF4EVO大会
毎火曜 18:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
毎土曜 15:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
※詳細は店舗まで

和歌山県
★ミルカトル 加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
http://www8.ocn.ne.jp/~miequa
3/6 20:00 Zガンダム大会 2on2
3/13 19:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
3/20 18:00 闘劇予選:鉄拳4大会
3/27 19:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
未定 ------ DDR大会 踊・食・投 RevenG
※詳細は店舗まで

海外大会参加者募集中！

イギリス版闘劇「ABSOLUTION 2004 World Fighting Games Championship」が日本勢の参加者を募集中！

4月13日～4月19日にイギリス・ロンドンで格闘ゲーム大会(全9タイトル)が開催される。現在参加者を募集中とのこと。興味を持った人は窓口まで、詳細を詳しく教えてくれるぞ！

【タイトル】「ABSOLUTION 2004 World Fighting Games Championship」
【大会概要】イギリス・ロンドンで開催される全9タイトルのゲーム大会。
※各大会の上位入賞者には賞金が授与されます。
日本勢の参加者を募集中！ 海外への引率はゲーマの海外遠征の経験豊富な鮎田氏(EVO 2003の引率も担当)と貫須井氏(いづ)が担当。
【開催日程】4月15日～18日の3日間(9:00開始～22:00終了予定)で開催
・15日、16日、17日に各タイトルのベスト32までを決定。
・18日に各タイトルのベスト16～決勝大会までを開催。
・『ストIII3rd』の日本勢 vs. 欧州勢5on5対決も開催される。
【お問い合わせ】貫須井 健太郎■maturiitakarakimasuta@hotmail.com
※まずはメールにてでお問い合わせをお願い致します。
大会関連HP■http://www.ullysis.com/news/index.php?mode=article&newsid=1

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212 MAIL location@arcadiamagazine.com

「全国猛者探索委員会」発！

今月の猛者たち

山形県「頭文字D」猛者を紹介！

今月は山形県カレッジスクェアから『頭文字D』の猛者たちを紹介するぞ！　同店では今回『頭文字D』の全国クラス猛者パルプンテ氏の組み手イベントも開催され、多数の強者がしのぎを削ったのじゃ。詳細は今月の猛者紹介を参照してくれい！

猛者探索委員会　&ぅ会長（231）

北海道・東北

■アミューズメントアム麻生店（北海道）

◇VO4ランバト大 1/10・16名
優勝：情報機械科（E2、Tetsuo）
2位 放置組合　3位 ヒスイの天気予報

◇サムスピゼロ大会 1/10・16名
優勝：メノコマキトリ（水那）
2位 とりそ　3位 SER

◇月華の剣士2大会 1/12・11名
優勝：GE2（技・刹那）
2位 のび太　3位 ひろゆき

◇Zガンダム大会 1/17・18名
優勝：バニラマスター（キャラ変あり）
2位 そのままで　3位 いずみの星

◇GGXX #RELOAD大会 1/17・22名
優勝：七夜（ファウスト）
2位 ジャム男　3位 アンチェイン

◇VO4大会 ランバト 1/24・18名
優勝：週一へたれプレイヤーズ（ガンマ・Jane）
2位 放置組合ボ
3位 第1971（・V・）飛行運隊（ガンマ・イータ）

◇闘劇予選：GGXX #大会 1/31・60名
優勝：エゾファミリー（ヴェノム、ザッパ、ブリジット）
2位 エロム街の悪夢～もっと腰をつレディ！～
3位 札幌ミュウミュウ

■プラボ仙台泉店（宮城）

◇WCCF大会 U-5 1/11・15名
優勝：佐藤 ダブルフェイス U-5
2位 佐藤 トチクルッタノバウサギ

■カレッジスクェア（山形）

◇第5回ポップン10大会 1/25・16名
優勝：ICB
2位 SUE　3位 MIU

■セガワールド白河（福島）

◇第5回VF4EVO大会 1/25・18名
優勝：らうぞ～（ラウ）
2位 死天使　3位 病人

関東

■大久保アルファステーション（東京）

◇新春KOF2003大会 1/4・25名
優勝：書記（キャラ変更可能）
2位 Dune　3位 も～じゅう

◇M VS. C2大会ランキングバトル7th第5回 1/11・14名
優勝：ホワイト（マグニート、ストーム、サイロック）
2位 たかゆき　3位 自称

■ゲーム ニュートン（東京）

◇Zガンダム大会 2/8・20名
優勝：ムック&ナナシ（キャラ変更あり）

■キャロル 瑞江店（東京）

◇第14回VF4EVO大会 2on2 1/4・12名
優勝：じろぅ（瞬帝）ピストン（瞬帝）

◇第1回GUILTY GEAR 㐬大会 1/11・12名
優勝：桜井たん（ポチョムキン）

◇第15回VF4EVO大会 1/12・12名
優勝：ジュリ遠藤（葵）

◇第2回KOF2003大会 1/25・12名
優勝：MGT（K'、牙刀、グリフォン）

◇第18回VF4EVO大会 2on2 1/31・12名
優勝：ぶ～んた（ジャッキー）ヤス（ジャッキー）

■GAME in ナミキ（東京）

◇第2期ストⅢ3rd ランバト 1/20・36名
優勝：本番は遅刻すんなよ／ピエール（ユリアン）、マッチ（豪鬼）、AFM（春麗）
2位 あうあうあー　3位 8M（新宿、川越、神田）

■ゲームシティ板橋店（東京）

◇第6回クイズマジックアカデミー賢王杯 1/12・23名
優勝：ひのえ
2位 はんちょ　3位 ミラン

◇第5回クイズマジックアカデミー実力テスト 1/31・16名
優勝：ひのえ
2位 コウアヤシ　3位 みみう

■ファンタジア茅ヶ崎店（神奈川）

◇GGXX #大会 1/1・16名
優勝：殿下（エディ）
2位 ベルゴ様

■ゲームインファンファン（神奈川）

◇WCCFレギュラー大会 1/11・22名
優勝：スーパーファイヤー
2位 JAPAN　3位 AC ボルト　マサオウキング

◇GUILTY GEAR 㐬大会 1/12・12名
優勝：クエスチョンスリーハート！／R.S.SOUL（ディズィー）、しゅう（ポチョムキン）
2位 BAD　3位 茅ヶ崎代表

◇サムライスピリッツゼロ大会 1/18・13名
優勝：ATC（レラ）
2位 真紅　3位 ダイチ

■セガ・パソピアード横浜（神奈川）

◇VO4 冬休み子供ゲーム大会 1/5・12名
優勝：ユダちこく！／ユダ（マイザーγ）、ジェロニモ（マイザーγ）

◇Zガンダム大会 ランダム2on2 パソピ杯 1/25・25名
優勝：バーグ艦督&ハキム（キャラ変更あり）

■XIVワールドbyセガ（群馬）

◇闘劇近しVF4EVO大会 1/24・24名
優勝：重傷（アキラ）
2位 ARK　3位 御無礼

■ゲームセンターリンリン（埼玉）

◇GGXX #大会 1/3・16名
優勝：KC（エディ）
2位 隆　3位 皓・TTトロン

◇パカSP大会 1/10・13名
優勝：RAK
2位 NAL　3位 よこあん

◇GGXX #大会 1/10・12名
優勝：アテオン（闇慈）
2位 ラーク　3位 はびちる

◇GGXX #大会 1/17・22名
優勝：SO（ポチョムキン）
2位 TOOL　3位 グラ

■セガワールド蓮田（埼玉）

◇第1回VF4EVO 蓮田店大会 1/18・16名
優勝：HAGEじんたん（ウルフ）
2位 千人斬り（ジャッキー）　3位 秀・悪魔軍総

■セガワールド飯能（埼玉）

◇チーム名:ちぃ兄にお任せ｜ 1/18・54名
優勝：ネコ耳ウォリア（アクセル）、YUK（イノ）ゆかりん（ディズィー）
2位 チームマスダ　3位 ハンマーとボルカと元紙忍者

■メッセ102四街道店（千葉）

◇GGXX #闘劇前哨戦大会 3on3 1/9・24名
優勝：245スレ立てました／みちる（カイ）、負け犬（アクセル）、タスク（ミリア）

◇GGXX #闘劇前夜祭大会 1/23・22名
優勝：ウメ兄（ザッパ）
2位 受験生　3位 りょーた

◇サムスピゼロ闘劇前哨戦大会 1/30・16名
優勝：ガマ（狂死郎）
2位 トオチカ　3位 たわら

■ゲームフジ船橋（千葉）

◇GGXX #大会 ランダムプレイヤー 1/31・51名
優勝：凪（スレイヤ）、レイ（梅喧）、中西弓道（ロボカイ）
2位 関口、デンジャー、かくーん
2位 ISA、フレーネたんハァハァ、すぐる

■スキッパーズ日立（茨城）

◇GGXX #RELOAD大会 1/10・21名
優勝：校長室でガード不能3択／taka（ソル）、北斗（アクセル）、ナリ夫（ミリア）

◇GUILTY GEAR 㐬大会 1/31・12名
優勝：ねこ太（ブリジット）

◇GGXX #RELOAD大会 2/7・23名
優勝：こべるにくす（ジョニー）

■プレイステージマイタウン小山店（栃木）

◇GGXX #大会 12/7・16名
優勝：AQM（エディ）
2位 ちーくん　3位 セタ

中部

■セガワールド長岡（新潟）

◇第5回セガワールド長岡最速決定戦 1/18・21名
優勝：トランス（インテグラタイプR）
2位 チャルメラ　3位 コバR・マサヤ

■ゲームセンターGLAD（新潟）

◇GUILTY GEAR 㐬大会 1/12・18名
優勝：ON4（ミリア）
2位 MJN

■アミューズメントステージPOPY（新潟）

◇第28回VF4EVO大会 3on3 1/10・30名
優勝：まことチーム／よっち（ウルフ）、まこと（影）、ぱち（ジャッキー）
2位 かえでチーム

◇第29回VF4EVO大会 1/17・21名
優勝：音須KO助（リオン）
2位 かえでチーム

◇第30回VF4EVO大会 3on3 1/24・24名
優勝：FC オイトマンズ／オイトマン（ジャッキー）、ふみと（アキラ）、かえで（葵）
2位 デイトナスーパー小池

◇第31回VF4EVO大会 1/17・21名
優勝：すぐる（リオン）／セルフマン（影）
2位 セルフマン

◇GGXX #大会 1/4・16名
優勝：Xi（ロボカイ）
2位 DI

◇GUILTY GEAR 㐬大会 1/4・16名
優勝：番ちゃんXiちゃん／番（ソル）、Xi（ポチョムキン）
2位 Keiちゃんとわかめちゃん

■テクノポリス（新潟）

◇KOF2003大会 1/18・14名
優勝：沢渡優（キャラ変更可）
2位 KSE　3位 チョウノキモイ

■プラボ新潟店（新潟）

◇第2回GUILTY GEAR 㐬大会 1/31・13名
優勝：BAI（ディズィー）
2位 DAN　3位 かとう生物

■アミューズランド ガディス（富山）

◇KOF2002北信越ロンリーバトル9.8 1/3・16名
優勝：イノケン（レオナ、アテナ、ユリ）
2位 まるやき　3位 まつだ・タテ

◇KOF2003カイザーバトル1 1/10・16名
優勝：へにゅう仙一（ウイップ、デュオロン、雛子）
2位 芝姫　3位 タテ・イノケン

◇KOF98北信越ムーンライトバトル1.5 1/17・30名
優勝：「極限サイコ」（宮城）（ケンスウ、アテナ、タクマ）
2位 ハタ　3位 タッキー・トミー

◇KOF2002TEAM 0MODE 3on3 1/24・30名
優勝：AZ=ハリソン／R. DT（ヴァネッサ）、ヨッシー（紅丸）、KOH会長（ユリ）
2位 邪悪　3位 大江戸・ワショウ

◇KOF2003カイザーバトル2 1/31・15名
優勝：裏チャパ王（長野）（デュオロン、紅丸、牙刀）
2位 血湧き肉躍る剥　3位 やまりん・スーザン大瀑

■セガワールド上田（長野）

◇第1回MJ大会 1/24・16名
優勝：ソニー・エリコ
2位 しまだなみ　3位 うまばか

■アミューズメントパークNASA（長野）

◇第3回GGXX #大会 1/24・28名
優勝：玉の中の人（ヴェノム）
2位 VAN　3位 ぐんそう

近畿

■セガワールド甲西（滋賀）

◇ソウルキャリバーⅡ大会 1/4・12名
優勝：アルテナナイト（ナイトメア）

◇頭文字D2最終大会 1/18・12名
優勝：ジロー（R34）

■ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）

◇第39回GGXX関西ランバト 1/8・135名
優勝：つぶ（ザッパ）
2位 西京極の男　3位 狛

◇第20回VF4EVO ランバト 3on3 1/10・24名
優勝：京大生チーム／博士（ラウ）、kyofe（葵）、ジュリエッタ（サラ）
2位 がんばれペリカンズ

◇第37回ZERO3関西ランバト 1/11・24名
優勝：ネコノヒ（サガット）
2位 TOMA　3位 アンドウ

◇スパⅡX大会 2on2 1/12・24名
優勝：ちわわ～ず／オトチュン（E本田）、KEN-O（ダルシム）
2位 一風堂

◇第40回GGXX関西ランバト 1/8・118名
優勝：飛翔兎（ジョニー）
2位 蝿　3位 乱レボ

◇C VS. S2 2on2 1/24・26名
優勝：ルガール引退しました／D.K（C・キム、サガット、春麗）
2位 うそくさい

◇第41回GGXX関西ランバト 2/5・127名
優勝：to-ru（梅喧）
2位 でぃ　3位 かず

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）

◇第75回SCNソウルキャリバーⅡ大会 1/10・13名
優勝：さるすべ（アスタロス）
2位 ドン・ばんちょ　3位 京橋刹那

◇闘劇予選サムスピゼロ大会 1/11・44名
優勝：富田（慶寅）

◇第6回BNFサムスピリゼロ ランバト大会 1/11・33名
優勝：麦わら（慶寅）
2位 ドン・ばんちょ

◇第76回SCNソウルキャリバーⅡ大会 1/17・13名
優勝：あぶあぶ（ナイトメア）
2位 ACQUA　3位 さるすべ

◇第8回Zガンダム大会 1/18・16名
優勝：サイキョーチーム／オレ&ハマダ
2位 ヴァイス&ヘニュウチーム

◇第77回SCNソウルキャリバーⅡ大会 1/24・12名
優勝：アルテナナイト（ナイトメア）
2位 京橋刹那　3位 第四香薬師

◇第10回SCNソウルキャリバーⅡ大会 2on21/24・15名
優勝：さるすべ（ヨシミツ）&アルテナナイト（ナイトメア）
2位 あぶあぶ&ドン・ばんちょ

◇闘劇予選ストⅢ3rd大会 2/1・60名
優勝：梅園/ひこねファイトクラブ（春麗）、松田（ユン）、鷲見（ケン）
2位 モミ信者チーム

■チャレンジャー関大前店（大阪）

◇GUILTY GEAR 㐬大会 1/3・22名
優勝：イスカノバカヤロー（ミリア、ディズィー）
2位 いおりソ　3位 ベース以下略

◇第16回GGXX #大会1/10・19名
優勝：ささき（エディ）
2位 前Pれんだ　3位 ABE

◇闘劇予選KOF2003大会 1/11・24名
優勝：クソゲー@亀甲（ジョン、デュオロン、チャン）
2位 クソゲー@カオル

◇第1回KOF2003大会 1/24・11名
優勝：T（ジョン、紅丸、デュオロン）

■チャレンジャー土居店（大阪）

◇VF4EVO大会 1/11・10名
優勝：ちよちゃん（パイ）
2位 ゆうじ

◇第6回GGXX #大会 1/25・12名
優勝：ヤマハ（ミリア）
2位 ポクタン@悠塑

■チャレンジャー追手門店（大阪）

◇闘劇予選鉄拳4大会 1/31・28名
優勝：麦わら（平八）
2位 もけ　3位 ターキ

■チャレンジャーアババ天神橋店（大阪）

◇第2回ギター10th大会 1/11・12名
優勝：GOI-K

◇第2回ドラム9th大会 1/11・12名
優勝：SKY

◇第1回C VS. S2大会 3on3 1/17・18名
優勝：V-izm（）
2位 岡山2位　3位 卒論

◇第1回GUILTY GEAR 㐬大会 2on2 1/17・18名
優勝：一生ソプラノ（カイ、メイ）
2位 ねりねりネリマ　3位 サカナとオンループ

◇第1回GGXX #RELOAD大会 3on3 1/31・18名
優勝：壁際のひろゆき（ジョニー、スレイヤー、紗夢）
2位 殺宝師範直伝　3位 ESP

◇闘劇予選：C VS. S2大会 2/1・66名
優勝：Kinoko／拳王（C・豪鬼、ガイル、サガット）、社長（K・京、キャミィ、サガット）、たけぞー（A・サガット、庵、京）
2位 あきひさ

■三宮サンクス（兵庫）

◇第38回GGXX #大会 ランバト 1/8・25名
優勝：すう（ミリア）
2位 マニ　3位 こすけ

◇第39回GGXX #大会 ランバト 1/13・28名
優勝：あっつん（イノ）
2位 蝿　3位 タツオ

◇第40回GGXX #大会 ランバト 1/20・19名
優勝：マニ=マニ（ヴェノム）
2位 ヲシゲ　3位 タツオ

◇第41回GGXX #大会 ランバト 1/27・24名
優勝：カリスマ（ファウスト）
2位 asuka　3位 タツオ

◇第34回GGXX #大会 ランバト（リーグ） 1/3・13名
優勝：ちんぱん（スレイヤー）
2位 イケメソ　3位 ポニー

◇第35回GGXX #大会 ランバト（リーグ） 1/10・28名
優勝：あっつん（イノ）
2位 ポニー　3位 タケシ

◇第36回GGXX #大会 ランバト（リーグ） 1/17・27名
優勝：CO2（ポチョムキン）
2位 アツミ　3位 タケシ

◇第37回GGXX #大会 ランバト（リーグ） 1/25・54名
優勝：くるーすり（ファウスト）
2位 ちんぱん　3位 アツミ

◇GGXX #大会 3on3 1/25・54名
優勝：あーすごい／少年（テスタ）、サク（スレイヤ）、MINT（テスタ）
2位 ラビットストリーム　3位 壁際のDC

◇第6回Zガンダム三宮頂上決戦 1/9・14名
優勝：平川さん&サバノスケ（キャラ変更あり）
2位 しゃあ&バン　3位 アリ&総統

◇第7回Zガンダム三宮頂上決戦 1/23・24名
優勝：総統&アテナ（キャラ変更あり）
2位 エルゥ&サバノスケ　3位 シャリアブル・アドル

■ミルカトル加納店（和歌山）

◇GGXX #大会 ランバト 1/17・22名
優勝：TOO（ポチョ）
2位 大ちゃん

◇おしょー杯ギター大会 1/31・18名
優勝：ゆうらちん
2位 TSY

◇GGXX #大会 3on3 1/31・36名
優勝：団長遅い
2位 O氏は煽り好き？

■プレイシティキャロット和歌山店（和歌山）

◇ソウルキャリバーⅡ大会 ランバト 1/11・15名
優勝：あきは（アイヴィー）
2位 ジャッカル

◇第15回GGXX #大会 1/24・11名
優勝：トラネコ（ソル）
2位 ヨッシー

中国・四国

■ファンタジスタ（岡山）

◇VF4EVO大会 1/10・20名
優勝：ヨドリバジャッキー（ジャッキー）
2位 番長

◇VF4EVO大会 3on3 1/11・24名
優勝：カランブー／すし（リオン）、なっとう（すし）、むこうぶち（アキラ）
2位 Dest　3位 真人

◇Zガンダム大会 2on2 1/12・25名
優勝：v／ギャランドゥ、ギコ（キャラ変更あり）
2位 世界人類が平和でありますように
3位 スターオーシャン

◇VF4EVO大会 1/17・14名
優勝：樽（ベネッサ）
2位 靜琉　3位 ヨドリバジャッキー・きょちょ

◇VF4EVO大会 3on3 1/24・16名
優勝：雨森@にげられますた。（服部半蔵）
2位 ティッシュA　3位 真人

◇VF4EVO大会 1/31・20名
優勝：ドンアキ（サラ）
2位 カタナ（アキラ）
3位 ヨドリバジャッキー（ジャッキー）

■スペースV1廿日市（広島）

◇第11回WCCF大会 1/25・24名
優勝：安芸FC
2位 デュエル フルスロット　3位 キング ガレオス

■ゲームステージ ビート（香川）

◇GGXX #リーグ大会 1/17・12名
優勝：堕天使（梅喧）
2位 ヤブ胸キュン　3位 ランゲ

九州・沖縄

■MAHODO（福岡）

◇VF4EVO大会 5on5 1/11・130名
優勝：（有）原黒商事／蜜柑（ジャッキー）、ト～マス岡田（サラ）、板橋ザンギエフ（舜帝）、調布K・Kサラ（ラウ）いのっち（アキラ）
2位 一蘭ファンクラブ
3位 ジャギメンゅ部・フィストファッカーズ

◇KOF2003大会 1/17・22名
優勝：ポチたまLOVE（デュオロン、庵、リョウ）
2位 アホ　3位 Lin

◇Zガンダム大会 1/18・14名
優勝：fromカジノ最弱／ゴッドフル・モチノカミ、アソー（キャラ変更あり）
2位 ハバネロ　3位 センター帰り

◇GUILTY GEAR 㐬大会 1/24・16名
優勝：闘魂継承ニャン／イモキ（ソル）、ボンバイェー（スレイヤー）
2位 アンリミテッド佐賀
3位 肉を切る時使ってたんです　プラズマシャフト

◇ソウルキャリバーⅡ大会 1/25・21名
優勝：サンドバッグ（タリム）
2位 SHINYA　3位 ゾ熊

◇餓狼MOW大会 1/31・13名
優勝：TIC@弱キャラ（B・ジェニー）
2位 佐賀フロンティア　3位 Dボタンカラー・アホ

■トンボハウス大橋駅前店（福岡）

◇クイズマジックアカデミー大会 1/24・16名
優勝：たっくん
2位 ギンレイハ　3位 POKA

◇GGXX #大会 1/31・23名
優勝：あやめ（ディズィー）
2位 MARK　3位 N

■アカトンボ西新店（福岡）

◇KOFリーグ大会 1/10・10名
優勝：永田（アテナ、デュオロン、シェン・ウー）

◇第3回クイズマジックアカデミー大会 1/11・16名
優勝：たっくん（カイル）
2位 やなぎやこ　3位 ヤルク

◇ストⅢ3rd大会 3on3 1/18・24名
優勝：DQNメンタリ（ユン、ケン、Q）
2位 世代コータイ

◇GGXX #大会 3on3 1/25・33名
優勝：終わっとる（ジョニー、チップ、イノ）
2位 すけきよたんハァハァ　3位 すけきよファンクラブ

■プラボ浦上店（長崎）

◇闘劇KOF2003大会 1/3・27名
優勝：ちろ（キャラ変更あり）
2位 TH

◇闘劇GGXX #RELOAD大会 1/4・39名
優勝：ダンキチハツヤチーム／ドミー（闇慈）、ニョロ（ファウスト）、ヒー（梅喧）
2位 イスカはやりませんチーム

◇第8回Zガンダム大会 1/25・15名
優勝：シン&シンタ（キャラ変更あり）
2位 ゼロ
3位 アカハナ&アカハチ

■ハイテクランドセガ ハーバープレイス（大分）

◇第9期MJ最高位決定戦 1/18・16名
優勝：rinka
2位 四暗刻　3位 けんじー

今月の猛者紹介！

1月11日山形県カレッジスクェアで開催された頭文字D2大会は、県外からも強豪が多数集い、激しいバトルの大会となった！　優勝候補の強豪が次々と初戦敗退する激戦の中、決勝まで勝ち上がったのは二丁目の隠居厠とノゾミの二人。決勝戦は圧倒的な強さで二丁目の隠居厠がノゾミを三本ストレートで下し勝利を収めた！

写真右から二位 ノゾミ、優勝者 二丁目の隠居厠、三位 いろはの猿ですが？　上位入賞おめでとう！

WCCF 2002-2003 Ver.2.0 最新情報 その真実に迫る！

ガブリエル・バティストゥータ

（所属クラブ：インテル　国籍：アルゼンチン）

力強いゴールが魅力のストライカー。9シーズン在籍したフィオレンティーナを離れ、2000-2001シーズンにローマへ移籍。念願のスクデット獲得に貢献した。2003年1月の移籍可能期間にインテルへ移るも、大きなインパクトは残せなかった。2003-2004シーズンにはカタールへ活躍の場を変える。

オリヴィエ・ダクール

MF

（所属クラブ：ローマ　国籍：フランス）

フランスのストラスブールで活躍後、プレミアのリーズへ移籍。2002-2003シーズンからローマへ加入した。堅実な仕事ぶりで、攻守にわたり中盤を支える。

ROMA
OFFENCE
DEFENCE
TECHNIQUE
POWER
SPEED
STAMINA
SKILL
Keen glance
85

MF

マッシモ・アンブロジーニ

（所属クラブ：ミラン　国籍：イタリア）

セリエBのチェゼーナを経て、1995-1996シーズンにミランへ移籍。ギリギリのバランスで成り立つミランの攻撃的な中盤を支える、計算できるバックアッパーだ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.0

- ■メーカー：ヒットメーカー／セガ
- ■ジャンル：スポーツゲーム
- ■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
- ■発 売 日：2004年春予定
- ■使用基板：NAOMI2

今月は「Ver.2.0」追加カードを大公開！　新たに組み込まれたゲームシステムも解説していく。「Ver.2.0」の核心に迫るべく敢行した、土屋プロデューサーインタビューも要チェックだ!!

Impression
インプレッション

2年前に登場した1作目から、幾度とバージョンアップが重ねられてきた本シリーズ。そのバージョンアップの度にプレイヤーからの要望を取り入れ、ゲームシステムの改善や、魅力的なカードの追加が行なわれてきたのは周知の事実。今度もやるしか無いでしょう！

土屋プロデューサーが語る Ver.2.0の秘密

「Ver.2.0」において、何が変わったのか？「WCCF」シリーズ生みの親、（株）ヒットメーカー土屋プロデューサーに直撃インタビュー！

現役を引退した"あの"選手たちが登場します！

——まずは追加カードのことを聞かせてもらいますか！　白・黒以外に、レアカードももちろん追加されるんですよね？

土屋：もちろんです。前作では「SERIE A LEGENDS」というカテゴリーが追加されましたが、今回はその昔セリエAで活躍していて、現在はもう引退してしまった選手たちが登場します。その名も「SERIE A ALL TIME LEGENDS」です。皆さんご存じの"あの"スーパースターたちが、全盛期のデータを基にして作られたカードで登場しますよ！

——ということは、マラドーナとか、プラティニとか、ジーコとか、バレージとか、レオナルドとかが出ちゃうんですかぁ!?

土屋：まあまあ、そのあたりはまたこんどということで——（笑）。もうしばらく期待して待っていてください。

インタビューこぼれ話①：本作で追加されるレアカードは「SERIE A ALL TIME LEGENDS」??枚（現段階では枚数不明）と、次ページで触れている「MVP」2枚、「TOP SCORER」1枚。前作にあった「INTERNATIONAL SUPER STARS」、「2002 ITALIAN WORLD CUP TEAM」、「SERIE A LEGENDS」の追加カードは無いとのこと。

白カード26枚、黒カード6枚、レアカード??枚追加！

ジョゼップ・グァルディオラ

（所属クラブ：ブレシア　国籍：スペイン）

MF

ローマからブレシアへ移籍した、スペインが誇るレジスタ（演出家）。短期間だがR・バッジョとの競演はファンを魅了した。

ルシアーノ

（所属クラブ：キエーヴォ・ベローナ　国籍：ブラジル）

MF

キエーヴォを支えた、俊足のブラジル人ウインガー。今季はインテルへレンタル移籍、この1月にキエーヴォへ復帰した。

エミリアーノ・ボナッツォーリ

（所属クラブ：レッジーナ　国籍：イタリア）

FW

2003年1月にパルマからレッジーナへ移籍した、長身のセンターFW。得点力不足にあえぐレッジーナを見事に救った。

カルロス・ガマーラ

（所属クラブ：インテル　国籍：パラグアイ）

02-03シーズンからインテルに加入したパラグアイ代表センターバック。強いフィジカルと培った読みで、攻撃を寸断する。

ジョヴァンニ・パスクァーレ

（所属クラブ：インテル　国籍：イタリア）

DF

イタリア代表にも選出された、若き左サイドバック。攻守にわたってチームを活性化できる、貴重なタレントである。

イヴァン・ペリッツォーリ

（所属クラブ：ローマ　国籍：イタリア）

GK

今季絶好調のローマをフィールドの底から支える正守護神。イタリアU-21代表にも選出された新進気鋭、期待のGKだ。

CPU"AI"に手を加え、よりサッカーらしい動きを表現しました！

——選手ごとの提携線の表示、オフサイドラインの表示、選手に新たな呼び名を付けられること。それ以外にゲーム中で変わっている部分はありますか？

主藤：CPUの**AIをチューンナップ**しています。前作で大幅にAIを変えたのですが、半年近くゲームがランニングした中で、良い部分と悪い部分が見えてきました。ですので、良い部分を残しつつ、悪かった部分をつぶすような感じで、よりサッカーらしい動きに近付けています。

——プレイしてみた感じでは、**前作よりもオフサイドが減っていますね。**

主藤：相手チームとの相性にも因りますが、自分がFWを上げていて、相手がDFを上げているというカード配置でも、FWがある程度クレバーな動きをするようになってます。また、チーム育成の過程でDFの統率力が上がっていくほど、相手をオフサイドトラップにかけやすくなる——というのもありますね。

2002-2003シーズンのMVPや得点王がレアカードになります！

——その他にレアカードは追加されないんですか？

主藤：「WCCF 2001-2002 Ver.2.0」のときのように、オスカル・デル・カルチョ（※欄外参照）で選出された2002-2003シーズンのMVPと得点王がレアカードで登場します。今年からイタリア国内部門、国際部門の2部門でMVPを選出されるようになったので、**MVPは2枚**。そして、2001-2002シーズンと違って得点王は一人だったので、**TOP SCORERは1枚**ですね。

——**MVPはローマの王子様とチェコの大砲、TOP SCORERは重戦車！**

主藤：答えを言ってしまったようなものですね（笑）。

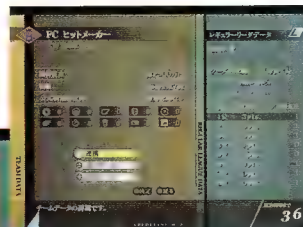
——白・黒カードは、どういった基準で追加されているのでしょう？

主藤：前作で1チーム16人という枠に収まらなかった選手たちが半分、シーズン途中の移籍でチームが変わった選手たちが半分……って感じですね。

WCCF事典 **インタビューこぼれ話②**：オスカル・デル・カルチョとは、AIC（セリエA選手協会）に所属する全選手が自分たちで投票して、前シーズンのベストプレイヤーなどを決定し、表彰するイベントのこと。『WCCF 2001-2002 Ver.2.0』のときのMVP、TOP SCORERS、BEST ELEVENといった選手たちは、このイベントの結果を基に構成された。

ゲーム内容にかかわる新要素は大まかに三つ！

1 選手ごとに連携状況を確認できる！

本作ではコミュニケーションメニュー以外に、チームデータメニューでもチーム内の連携状況を確認できるようになっている。しかも、従来通りチーム全体の連携状況を確認できるのはもちろんのこと、各選手にカーソルを合わせれば、その選手を基点とした連携状況を確認可能。チーム内で連携の中心になっている選手はだれか、チーム内で最も連携の取れていない選手はだれか……など、チーム内の連携状況をより把握しやすくなったといえよう。

コミュニケーション画面はもちろんのこと、チームデータ画面でも連携状況を確認できる。コミュニケーション→練習とこなした後、試合が始まるまでの待ち時間を有効に活用して、チーム内の連携をどう発展させればいいか考えよう。目指せ、黄金連携！

2 選手に好きな背番号を付けられる！

前作までは選手の背番号の割り振られ方に一定の法則があり、その法則を利用すればある程度自分好みの背番号を選手に付けることができた。しかし、本作ではそのような面倒くさいことをしなくても、コミュニケーションメニューから選手の背番号を変えられるようになったぞ。カードをこすって選手を呼び出すと三つの選択肢が表示されるので、好きな背番号を選ぼう。

コミュニケーションメニューで「背番号を変える」を選択。背番号を変えたい選手のカードをこすればOK。

選んだ背番号を選手が気に入れば、モチベーションアップ！　逆にその背番号を選手が気に入らなかった場合はモチベーションがダウンしてしまうので注意。現実の試合でその選手が付けている背番号を選べば、まず問題無い。

3 オフサイドがリプレイされる！

試合中にオフサイドが発生した場合に「え〜？　今のがオフサイド!?」と思ったことは無いだろうか？　前作までは画面内にオフサイド対象選手が居た場合は一目でオフサイドと分かったが、画面外にオフサイド対象選手が居た場合はオフサイド発生状況が分からず、前述のように「今のがオフサイド!?」と感じるときがあった。

しかし、本作ではオフサイドが発生するとリプレイ画面がカットイン。その画面でオフサイドラインが赤い線で表示されるようになった。これによって、画面外にオフサイド対象選手が居た場合でもしっかりオフサイド発生状況が確認できるようになったぞ。

オフサイドが発生するとリプレイ画面が挿入。オフサイドラインが赤い線で表示されるように。

インタビューを終えて……

魅力的な新カードの追加、遊びの幅を広げる新システムの導入、よりサッカーらしい動きを表現するためのAIの調整……。土屋プロデューサーの言葉からは、『WCCF』が確実に進化していることを感じ取れた。稼働し始めたら、ぜひプレイしてみてほしい。

まだ秘密ですが、アッと驚く仕掛けを用意しているんです

——『WCCF 2002-2003 Ver.2.0』でもオフィシャル全国大会を開催する予定は？

土屋：まだ具体的な話は全く進んでいませんが、**第3回目の全国大会は開催する予定**ではいます。コアなプレイヤーの方々にも喜んでもらいたいですからね。

——時期はまだ分からないが、期待していいということですね。では、最後に稼働開始を心待ちにしているプレイヤーたちへ一言お願いします。

土屋：今回は、いままで以上に皆さんに喜んでもらえるような追加カードを用意することができました。また、ゲーム内容の方もプレイヤーの方々が日々研究して編み出した攻略法などはなるべく残すような形で調整しています。ゲームセンターに設置された日には、ぜひこのゲームに触れてみてください！　今は詳しくお話しできませんが、**アッと驚く仕掛け**も用意していますよ!!

——本日はありがとうございました。

（ヒットメーカーにて収録）

WCCF事典　**トレードイベント情報**：毎月1回行なってきたファミ通＆アルカディア合同企画「WCCFトレーディングツアー」ですが、2月のAOUエキスポでの開催をもって、しばらくの間お休みさせていただきます。次回作の『WCCF 2002-2003 Ver.2.0』が全国的に出回るまで充電させていただき、再び全国行脚を行なう予定なので、もう少しだけお待ちください！

荘厳なるWCCF音楽の父！

光吉猛修 INTERVIEW

前号から引き続き、WCCFシリーズの作曲を手掛けられている光吉氏のインタビューをお届けしよう。今回はボーカリスト・作曲家としてだけでなく、父親としての顔も見せてくれた。

作曲家として、こだわっている部分はありますか？

光吉　自分の声を入れることですね（笑）。歌でなくても、掛け声でも何でもいいんです。これは昔から続けているんですけど、何らかの自分の「形ある足跡」を残したいんですね。『WCCF』では、大会バージョンの試合前のジングルに僕の声が入っています。

メロディーや音色にもこだわりがありますか？

光吉　そこは無いかもしれません。まず「ゲームありき」だと思っていますので、ゲームに合った旋律なり音色なりを大事にしたいと思っています。作品のコンセプトに合ったものがベースにあって、そこから僕の色が出る分にはいいと思います。でも、きっとやっていると僕の音楽になっちゃうんでしょうけどね（笑）。

でも、WCCFは光吉さんだと分からなかったですね

光吉　え、そうですか（笑）。それはうれしいですね。『WCCF』では自分を抑えて作っていた部分が強いですから。今までは「あれ作ったの、光吉さんでしょ？」ってすぐにバレていましたけど、今回は分かった人が少ないんですよ。だから楽しいですね（笑）。

そもそもボーカルを担当するようになったきっかけは？

光吉　大学のバンドで歌ったことはありましたけど、『デイトナUSA』のCDがきっかけです。あれはちょっとヘコんだんですよ。当時のディレクターに「こんなんじゃ商品になんねえよ！」って言わせちゃいました。キーが高過ぎてね……。その後、あのアルバムをいいって言ってくれる人も居たので、かなり励まされました。だからあの曲はトラウマなんです（笑）。「クラッキンDJ」で再び歌ったのも、そんな思いがあったからなのかもしれませんね。

今後、チャレンジしてみたいこと、夢を聞かせてください。

光吉　ボーカリストとしては、NHKに出てみたいですね。子供番組で歌いたいんですよ。ウチには子供が居ますし、「レンタヒーロー」でご一緒した影山ヒロノブさんが出ているのを見て、「やっぱり子供番組はいいよなあ」って思うようになりました。

それと作曲では、昔やっていたようなインスト中心のピコピコしたものをやってみたいと思いますね。『WCCF』ではインストものが手掛けられたので、面白かったですね。

では最後に、プレイヤーの皆さんへメッセージをお願いします。

光吉　プレイヤーにとっては選手カードのプライオリティーが高いと思うんですけど、そのアイテムの中にサントラCDを取り入れてもらえたらうれしいですね。プレイしている人に喜んでもらえる自信はあるんです。ぜひ聞いてみてもらって、それで『WCCF』の世界が広がれば良いなと思います。

（敬称略　1月某日　東京・大田区ヒットメーカーにて収録）

今月は、光吉猛修氏直筆サイン入りのベストアルバムCDをプレゼント！　応募方法などの詳細は56ページの読者プレゼントコーナーを参照！

第三回「4-3-3」投票結果発表！

3回目の募集となった「ベストイレブンを決めよう」企画。4-3-3という攻撃的なフォーメーションでは、3トップの役割、そして中盤三人にどんな役割を求めるかがポイントになる。

4バックは順当なメンバーに落ち着いた。マルディーニがセンターではなく、左サイドバックに選出されたのが数少ない動きだ（以前の4-2-2-2ではザンブロッタが選ばれていた）。

注目の中盤では、希代のパッサー・ヴェロンが初選出。フル部門ではセードルフやダヴィッツなど、攻守共に貢献できる選手が選ばれた。このフォーメーションでの中盤に求められている役割が分かる。

そして花形の3トップでは、イタリアがようやく生み出したウインガー、ディ・ナターレが票を集めた。左右両翼で選出されたため、彼を右ウイングに、左ウイングには接戦を演じたヤンクロフスキを選出させてもらった。なお、フルの左ウイングでは、ウルグアイのテクニシャン・レコバが初選出を果たしている。

投票規定

WCCF事典　回を重ねるたびに応募数が増えてきた、読者参加企画の「ベストイレブンを決めよう」。レギュラーカードはほぼ動きが無いものの、フル部門では「前作からの人気カード」vs.「レジェンド」の構図を中心に、激しいデッドヒートが繰り広げられている。今月は右ウイングでアンリ対シェフチェンコ、左ウイングではレコバ対C・ロペスが最後まで競り合っていた。

オーケー、今夜も「THE QUIZ SHOW」が始まるよ！
おやおやウェンディ、どうしたんだい、逆立ちなんかして？
逆立ちは健康にいいのよ、ってそうじゃないわデビッド！
逆さまになっているのはアナタの方よ！（会場大爆笑）
Boooooooo!!
Wow!
これが本当の、体を張った逆（ギャグ）ってやつかい？（会場大爆笑）
さて、会場がマグマのように暖まったところで、さっそくいってみようか！
IT'S SHOW TIME!
THE QUIZ SHOW
ビンゴ方式でだれにでもチャンス到来！
第3問 間違い探し
間違い探し
早押し問題
マンガ・アニメ
アンビリーバボー！
これはまさにクイズ番組シミュレーターだ！
オーケーオーケー、全国のクイズファンの皆さんこんにちは！　司会のデビッド・バーガーです！　このゲームはすごいんだ！　何がすごいって、4色に塗り分けられたビビッドな解答者席、ボタンを押すとプラカードが立ち上がる早押しボタンなど、実際のクイズ番組そのままのギミックを多数搭載！　さらに、中央に設置されたライブモニターでは、司会の私とアシスタントのウェンディ（すごいバスト）によるキャッチーな司会進行が展開されるんだ！　Yeah!
全国のゲームセンターで待っているわ♥
SEE YOU NEXT!!

「ポップン11」の新曲をちょっとずつ紹介だよ!

pop'n music 11

©1998 2004 KONAMI

今回は、発売直前となる『ポップン11』がみんなもっと楽しみになるように、楽曲と譜面についての感想を少しずつお届け！　ロケテストでも人気の高かった4曲をレビューしちゃうよ。

ポップンミュージック11
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発売日：2004年3月発売予定
■使用基板：──

※画面デザイン、ならびに楽曲の譜面構成・難易度等は製品版と異なる場合がございます。

Text：赤男

『ポップン11』の魅力的な楽曲をアルカデがレビュー！

ついにポップンも11作目！　そして発売は3月ともう発売直前！　そんな『ポップン11』の新曲となれば、もちろん気になるし、早くプレイしたいよね？

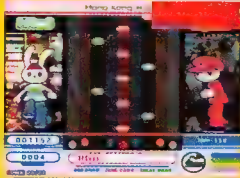
そこで今回は、『ポップン11』のロケテストで特に人気だった4曲をピックアップして大紹介！　今作も、今まで以上にバラエティーに富んだ楽しい曲が目白押し！　そんな数ある楽しい楽曲の中から選んだよりすぐりの4曲。このレビューを見て・読んで、発売されるまで、もう少しの間待っててね！　それではしっかりとご覧あれ！

ところで、これから初めて『ポップン』をプレイする人や、プレイしてみたいという人っているよね？　今作からでも遅くないぞ！　そんなみんなも、ぜひ読んでくださいね。みんなで楽しくLet's pop'n music!!

ホンコンユーロ　Hong Kong Magic

ポップンシリーズ初参加のtiger YAMATO氏。初提供の楽曲は、80年代を彷彿とさせるテクノミュージックに、アジア系独特の音楽がプラスされたような曲になっています。曲の合間に『ウッ、ハッ』というノリのよい掛け声が何度も入り、その掛け声がなんとも耳に残って離れません。中毒性高し！

譜面の方は、全体的に高めの難度となっていますが、曲との相性が抜群なので、たたいていて爽快感あ味わえます。そのほか、細かい階段譜面や、最初と中盤に緑と黄の左右同時交互押しが二回。二回目の方は、途中に赤も追加されてより複雑に。

今作で初参加となるtiger YAMATO氏の楽曲。ノリノリでたたけるゾ！

譜面はカナリ難しめ。でも、一度はプレイしてみてね。

オオサカ　最強おばちゃん伝説

今までのJimmy氏の曲とは異なっています。大阪の商店街をテーマにしたという曲で、曲の出だしで商店街のおばちゃんが何か言っていたり、曲の終わりにはナゼか語り調な感じになったりと、一曲の中にいろいろな要素が含まれていて、全体的に聞いていて楽しめる曲になっています。

譜面の方は、同時押しが多数存在しており、その中に簡単な階段譜面が複合している譜面で、かなりむずかしめの譜面です。BPMが遅い状態から始まり、歌が始まると同時に早くなり、最後の語りの部分でBPM100以下になるので、初プレイだと失敗する確率は高そうです。

SUMIKO

今作からだって始めちゃおう！ポップンミュージック

この記事を読みながら、今からはちょっと……なんて思っているソコのキミ！　ポップンは、初心者でも一人でできる5ボタンモード（5ボタンも友達とプレイできます）から、上級者や友達同士でプレイする9ボタンモードと、自分で選べるから問題無し！

さらに、ノーマルモードは2ステージ必ず遊べるし、質問に答えてそれに合わせた曲がプレイできるオススメモード。友達と三つのボタンで勝負する熱いバトルモードまで盛りだくさん。触ってみると、きっと楽しめるよ♪

一曲目で失敗しても2曲目に進めるノーマルモード。好きな曲や譜面は必ず有るよ。楽しんでね。

最初から9ボタンは……そんなときには5ボタンでまず練習。友達と一緒にプレイしてもいいかも。

Sergei

ゲー事典 ポップンも今作で11作目となりました。昔はHYPER譜面もEX譜面無く、『ポップン4』になるまではオプションにハイスピードも付いていませんでした。それが今では旧曲の追加譜面、オプションも多種多様になり、昔のポッパーにも今のポッパーにも楽しめるバラエティに富んだゲームになっています。今作ではどんな進化を見せてくれるのでしょうか……。

※画面デザイン、ならびに楽曲の譜面構成・難易度等は製品版と異なる場合がございます。

イスタンビーツ
YOLCU MUSTAFA

リズムが分かりやすいので、たたいていて気持ちがいいよ。

前作に引き続き、WORLD SEQUENCEの新曲が登場！　アラビアの蛇使いが吹くような音楽にトルコの音楽がプラスされた民族音楽のような感じです。今までのWORLD SEQUENCEの曲をすべて合わせた感じの曲になっています。

譜面は、メロディラインをゆったりたたけますが、所々で細かい階段譜面が出現。曲に聴き入っていると失敗しちゃいますよ。三個同時押しの部分が曲にマッチしていて気持ちいいです。

大江戸歌謡　林檎夫人

MURASAKIがお色直しで登場！　江戸を意識した赤い着物がいい！

亜熱帯マジSKA爆弾feat.MAKIが、『ポップン11』で新曲登場！　今回は、今まで3作続いた昭和シリーズではないですが、あの耳慣れたおなじみの心地よいリズムは健在！　曲調は、今までの昭和シリーズを踏襲しつつ、江戸時代的な音楽をプラスしたような聞いていて楽しくなるような曲に仕上がっています。

譜面の方は、リズムをメインに、それに合わせてトランペット部分をたたくのですが、トランペット部分を多くたたくので、ずれ押しが多く、今までの曲より多少難しい譜面になっています。

イラコンの締め切り迫る!!

応募のキマリ

イラスト投稿方法(データ投稿も含む)は、基本的にアルカディアフロンティアーズと同じです。細かいキマリなどはそちらをチェックしてから送ってくださいね。

送り先

154-8528　東京都世田谷区若林 1-18-10 みかみビル
アルカディア編集部「ポップンイラストコンテスト」係

メール　popn@arcadiamagazine.com

発表　アルカディアNo,49　6月号

締め切り　3月13日 必着！

コンテストの詳細

イラストは、ポップンシリーズに登場したキャラクターならなんでもOK！　作品も問わないので、『ポップン1』〜『ポップン10』までの中で、キミが一番好きなキャラ、描きたいキャラを送っちゃおう。

しかし、『アニメロ』、『アニメロ2号』、『ディズニーチューンズ』と、家庭用のポップンシリーズのみに登場したキャラは対象外なので注意！　締め切りも迫っているけど、たくさんの個性的なイラスト待ってます!!　どしどし応募してくださいね！

原宿に期間限定オープン♪ ポップンカフェ

原宿の「フォレット原宿」にポップンカフェが期間限定でオープン！　ポップンのように楽しいメニューがたくさんあるんだ。飲み物をオーダーすると、特製のオリジナルコースターが出てきたり、昼の12時から15時までのランチタイムには、ポップンオリジナルランチがオーダーできる。ランチタイムには、来店していた人がほぼ注文しちゃう人気メニュー。

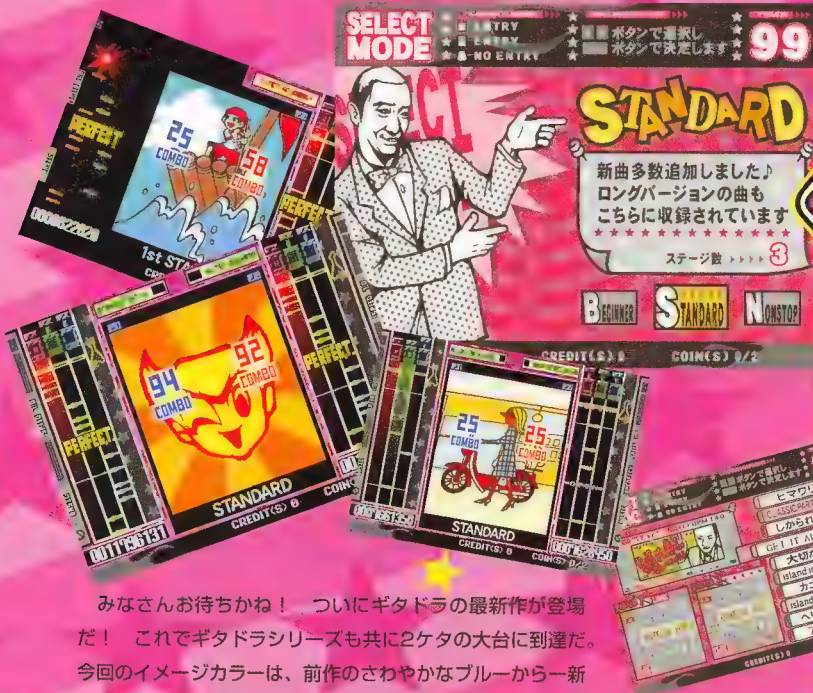
また、カフェのほかにもゲーム試遊コーナーでは、家庭用『ポップンミュージック9』や、発売前の『ポップンミュージック対戦ぱずる玉』が遊べたよ。このポップンカフェは、2月14日〜3月15日までの期間限定オープンなので、ぜひ足を運んでみてね。

これがポップンオリジナルランチ。入店した人は、ほぼこのメニューを注文していたよ。しかし、数量限定のため品切れだった場合はゴメンナサイ！

店内は、壁にポップンキャラのパネルが飾られていてとってもオシャレ。また、別の部屋には試遊台も設置してあって、みんな楽しんでいたよ。

ポップンカフェオリジナルメニューもスゴイ。表紙から中身まで、眺めていて楽しい遊び心が詰まったメニューだったよ。

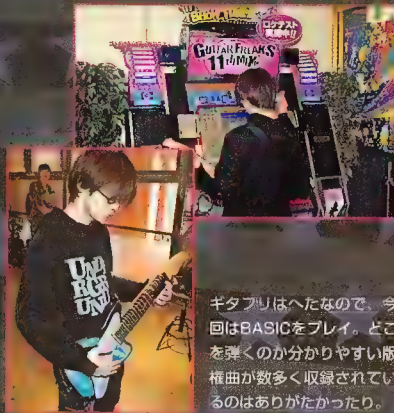
ゲー事典　原宿に突如オープンしたポップンカフェ。オープン初日は、開店前からたくさんのポップンファンが長蛇の列で待っていたそうだよ。でも、メニューが特にスゴイ。料理やドリンクの名称の下に、ポップンを感じさせるコメントがずらり。このメニューを見るためだけでも行く価値アリ!?　オープンも残り約半月。まだ体験していないポップンファンは、お早めに!!

イメージカラーも一新してビッグなショーの始まりだ!

あさき、泉 陸奥彦をはじめ
くにたけ みゆきやりゆ&のりあ、
前作初参加のDONOTSまで、
最強のサウンドスタッフが
最高の音楽でキミたちを待つ!!

みなさんお待ちかね！　ついにギタドラの最新作が登場だ！　これでギタドラシリーズも共に2ケタの大台に到達だ。今回のイメージカラーは、前作のさわやかなブルーから一新してショッキングピンク！　ポップで楽しい、新しいギタドラの始まりだっ！

"IT'S A SHOW TIME"!!

ライターハメコ。のロケテリポート in 池袋

ロケテスト開催中!?　これは見逃せない！　ということで、サントロペ池袋に行ってきました！　プレイしていて印象的だったのが、「クリップがよく動くようになったなぁ」ということ。それはもうカッコいいアニメといった感じです。曲選択とか判定といった、基本的な部分はいい意味で変更ナシ！　安心して遊べたのがうれしいところ。

ギタフリはへたなので、今回はBASICをプレイ。どこを弾くのか分かりやすい版権曲が数多く収録されているのはありがたかったり。

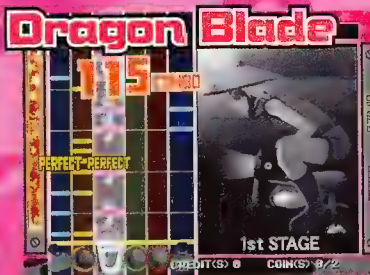
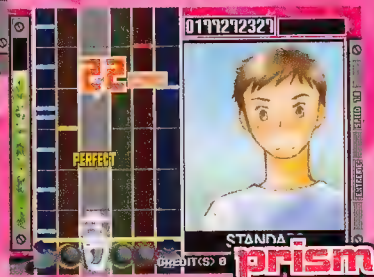
ギターフリークス11thMIX
■メーカー：コナミ/コナミマーケティング　■発売日：2004年4月予定
■ジャンル：ギターシミュレーション　■使用基板：—
■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー

Text：ハメコ。

収録曲数は過去最高の190曲以上！

曲名	アーティスト名
My Friend	くにたけ みゆき
SUNRISE STREET	泉 陸奥彦
Dragon Blade	Kozo Nakamura
琉球ランデブー	亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI
二人はラブラブ（仮）	Handsome JET Project
☆shining☆（GF&dm style）	りゆ＆のりあ
Dedication	Thomas Howard Lichtenstein
prism	肥塚良彦
Just In My Heart	古川もとあき Featuring あすみけいこ
GET GOING	DONOTS
Dream Again...	柴田浩之
マウンテン・ア・ゴーゴー	キャプテンストライダム
ROLLING 1000tOON	マキシマム ザ ホルモン
AHD	MOTS
sailing day	――
本日ハ晴天ナリ	――
悲しみは雪のように	――
MONSTER TREE	――
Luvly, Merry-Go-Round	――

オリジナルもライセンスも超期待の新楽曲!!

extra stageでのみ選択することができた「Dragon Blade」。メタル色が強いサウンドは、系統的に「ACROSS THE NIGHTMARE」に通じるところも。アニメ調で動くクリップにも要注目！

「dream in the night」など、ポップチューンを得意とする肥塚良彦氏のナンバー「prism」。ほのぼのしていて暖かい画調のクリップが心を癒してくれる。こちらもいい動きをするので必見だ！

やっぱり気になるシステム関係

前作で好評だったスキルポイントシステムや、パズルサービスによる待ち受け画像、着信メロディーの取得、個人データの閲覧といったシステムは、当然継続して行なわれるので安心してほしい。

また、最も気になるのが新システム。詳細はまだ伝えられないが、e-AMUSEMENT関連で驚くべき新システムが搭載されるようだ。エントリーカードを使うプレイヤーすべてを巻き込んだ、大規模なものになるとのこと。

好評のインターネットランキングも曲別ランキング、ショップランキングなどが引き続き実施される。ただし今回からは、エントリーカードを使った自動登録のみの対応となるので、そこだけ注意しておこう。

発売までもう少し！

ロケテスト取材地 **サントロペ池袋**

今回取材を行なったのは、池袋にある大型アミューズメント施設「サントロペ池袋」。音ゲーはもちろんのこと、各種大型筐体やビデオゲームがところ狭しとひしめき合っていたぞ。

難なくプレイしましたが、難し過ぎる曲は無く、たたきやすい譜面ばかりで楽しく遊ばせてもらいました。「ROLLING 1000tOON」をプレイされている方が多かったです。

TM

ドラムマニア10thMIX
■メーカー：コナミ　コナミマーケティング
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド＋フットペダル
■発売日：2004年4月予定
■使用基板：――

分岐のコツはつかめたかな？

ポチッとにゃ～™

©AIKY 2002,2003

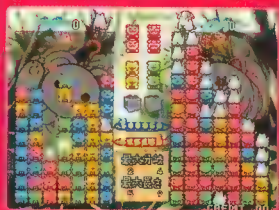
今までの落ちものパズルとちょっと違うからって、しり込みしている人はいないかな？　この『ポチッとにゃ～』は今までに無いような爽快感を与えてくれるゲーム。プレイしない手は無いぞ！

ポチッとにゃ～
■**メーカー**：アイキ／タイトー
■**ジャンル**：落ちモノ系のび～るパズル
■**操作方法**：1レバー＋3ボタン
■**発 売 日**：2003年12月(稼働中)
■**使用基盤**：MVS

Text：黒鉄タカスエ

ポチにゃ～対戦のススメ

講師 ミスティ先生

落ちものパズルの対戦というと、素早く大きな手を組んだ方が勝ち！　みたいになっちゃいがちだけど、『ポチッとにゃ～』は一味違うのよ。いつでも発火できるから、大きな手を残したまま小さな手で防御する、なんてことも可能よ。相手の手をよく見て、発火タイミングを考えてね。

大きな手を育てたり、中くらいの手をたくさん作ったり。タイプの違う人同士でも対戦が白熱するのはポチにゃ～ならではだね。

分岐構築でよくある失敗

『ポチッとにゃ～』のコツがつかめて複数色の分岐を作れるようになってくると、ついつい左の写真のような互い違いのカギ型に組んでしまうことがあるけど、これはできれば避けたい形。カギ型に組んでしまうと、片方を発火したときにもう片方の分岐が団子状態になってしまい、攻撃力が激減してしまうからだ。

前述の理由から、当然カギ型には組まないほうがいいけど、組んでいるウチについカギ型になってしまうこともある。そんなときは、「同時消し」で両方を同時に発火してしまおう。そうすれば、攻撃力を損なうこと無く二つのカギ型分岐を処理できるぞ。

調子よく組んでいるウチに、互い違いのカギ型になってしまった。

カギ型にしてしまったときは同時消し！　これで団子状態になることが無くなり、強力な攻撃できるぞ。

片方だけを発火してしまうと、当然もう片方が団子になってしまう。これは『ポチにゃ～』ではタブーとなっている。

おじゃまの攻撃力の秘密

末端までのにゃんの数が対戦相手に送るおじゃまの数になるのは前回説明した通り。でも、それに加えて分岐数による攻撃力ボーナスがあることが発覚！　詳しい計算方法については左のカコミを参照してほしい。

とはいえ、実戦でボーナス数や攻撃力を計算するのは難しい。だから、「にゃんを長く伸ばす」こと以外に「分岐をたくさん増やす」ことを意識してにゃんを積んでいってみよう。そうすれば自然と攻撃力が高くなるぞ。

対戦は読み合い

う

次うどんはどう動く？

！

？

わかるかってのー

勝利！

おじゃまボーナス計算方法

①末端までの数値を合計

おじゃまボーナスの数値計算する時は、まずは末端の数値を合計しよう。右の**“図1”**で計算すると**❸＋❸＋❺＋❺＋❼＋❼＋❾＋❾＋❾＝57**となる。

②分岐ボーナスの計算

次に分岐ボーナスを計算、倍率値となる0.04に分岐数を掛けて、出た数値が分岐ボーナスとなる。**倍率値0.04×9分岐＝0.36**は**“図1”**を計算したときのボーナス値。

③攻撃力の確定

最後に攻撃力の計算は、**末端数値合計＋(末端数値合計×分岐ボーナス)**となっている。

“図1”では**57＋(57×0.36)＝77**となる(小数点以下切り捨て)。

図1

「ポチッとにゃ～」開発元アイキのウェブサイト(http://www.aiky.biz/)には『ポチッとにゃ～』の情報が盛りだくさん！　大会情報や『ポチにゃ～』の設置されている店舗一覧が掲載されている。自分の家の近くに設置店があるかどうかチェックしてみよう。また、行き付けのゲーセンに置いていないよ！　という場合は、店員さんにお願いしてみるのも手だぞ。

違法？ 合法？ 特殊車両警察始動 国会も騒然？

亜流華出新聞
2004年(平成16年)2月28日(土)

かねてよりその存廃を論議されていた特殊車両警察「TOKYO-COP」が、先日都内某所にて初の公式任務のために出動した。これは、同部署が正式に認められた、という表れである。施行に関して強行採決を行った与党側に対し、臨時国会では野党側の猛烈な反発が予想されている。

同部署は「凶悪化する車両犯罪に対抗する」との名義でもって、周囲への被害を省みずに公道を暴走するという、かつてない逮捕プロセスでもって犯人に対処する強力無比な警察組織である。しかし、その出動ごとに巻き起こす破壊の規模があまりに大きいことが問題視され始めている。

この問題について、同部署署員は「いやぁ、急いで捕まえねーとタイムアップでゲームオーバーなんで」との言葉を残し、直後第二次出動に着任。民間車三十五台、電柱などの公共物一〇〇余りを破損し、実刑数ヵ月程度の食い逃げ犯を車両ごと再起不能に陥れ、署へと連行していった。

密着(しすぎ)警察24時!?

TOKYO COP and all related elements are property of Gaelco,SA ©2003
TEXT：ちくわ

問答無用の破壊的逮捕劇!!

都内にて実際に「TOKYO-COP」署員が繰り広げた逮捕劇の結末。ここに至るまでに街へと及んだ破壊の規模は、民間人への賠償も含めれば数億にはなるという。

TOKYO COP SPECIAL POLICE REINFORCEMENT 警官募集のお知らせ

あなたの若さと情熱を、今最もフレッシュな警察組織『TOKYO-COP』に活かしてみませんか？

面接などは一切無し！ 全国各所の専用筐体にコインをブッこんで犯人を自慢のドライビングテクでハネ……捕まえてくれれば、あなたも今日からコップの共犯……いやさ仲間です!!

あなたを待ってるステキ♥な~~管轄~~職場♪

都内のオシャレ泥棒さん御用達の街並みを、ドライブ気分で走れるステキな仕事！ 道を覚えてしまえば、緊急逮捕……じゃなくて説得もとってもカンタンですよ♪

誠意で体当たりの説得♪

職務内容は、とにかく時間内に誤解に怯えて逃げ回る犯罪者を、優しく(車ごと)抱き止めて説得することが主。中には説得に感涙して、自身の車を個人的に提供してくれる方もいます。……いえ、脅したりはしてませんよ♪

職務の結果は筐体に記録され、次回以降の任務時に引き継げるのもポイントです！ 手柄を集めて昇進すれば、警視総監の座も夢じゃない!?

心をこめて体当たり！ でもやり過ぎると、こっちの車も次回出動不可能になるゾ。

今月の指名手配

Most Wanted
Name: HITOMI
Crime Level: 999% Dangerous
REWARD: 5000 Points

罪状：熟女の魅力が暴走中。

ミニパトが突っ込む名店

焼鳥屋ポヨ 4F

全国のゲームセンターにて、勇気ある若者を待っています!!

亜流華出編集手記 単純明快な内容ながら、このゲームは実に奥が深いといえる◆道を回り込むなどの戦略性は刑事ドラマを連想させ、特に二人同時プレイではこの特徴が顕著となる◆「挟み撃ちだ！」「手柄は俺のだ!!」などの協調性、凶暴性が剥き出しの会話が、プレイ中に交わされることは必至だろう◆二台設置の店舗では、ぜひ仲間との暴走逮捕劇を楽しんでほしい。

「TaQの音創りの真髄」みたいなものがあるんだよね（dj TAKA）

【自分が持っていないモノ】 without the same thing

TaQ TAKAは俺より背が高い。

TAKA あんまりかわらないじゃん(笑)。

TaQ そんなことないよ(笑)。じゃあ、TAKAから言って。

TAKA TaQは、正直に言うと……あんま大したことないかな。

TaQ ……テメこのやろ(笑)。

TAKA ウソウソ(笑)。TaQの曲を聞いて「これなら真似できそうだな」っていうことを実際にやってみると、簡単にはできない。「TaQの音創りの真髄」みたいなものがあるんだよね。自分は華やかな音を使って組み立てている部分があると思うけど、TaQは低音にこだわったサウンドメイクがうまい。何度も一緒に創ったことがあるから手の内は知っているはずなのに、TaQのテクノやビッグビート系のリズム創りには、絶対にかなわないなあと思うね。

TaQ 俺がTAKAの曲で一番好きなのが".59"（※1）なんだけど、それをトリビュートする形でREMIXをやらせてもらったでしょ。もともと俺はバイオリンをやっていたから、ストリングスの動きは身体で覚えている。だけど、".59"では音程、フレーズ、流れが全く思いもよらない方へ飛んでいく。「全く真似できない」って思うんだよね。

この世界でやっている人間は、絶対に「負けた」とは言わないんだよ。それはゲームをプレイしている皆さんもそうだろうと思う。でも、俺がTAKAに対して絶対に負けないって思う部分があるからこそ、素直に「ああ、やられた」と認められるんだろうね。しかも、自分のフィールドだと思っていたストリングスアレンジで。

悔しいっていうんじゃなくて、聞いて思わずニンマリしちゃった。だからこそTAKAをリスペクトできるし、自分の得意な部分を磨いていこうと思えるし、その間にTAKAも別のことがどんどんうまくなっていく。

TaQ
リズムのサウンドメイクは並ぶ者がいないほどの独創性と魅力を発揮する、ⅡDXを代表するコンポーザー。「2nd style」からシリーズに参加している。

dj TAKA
ⅡDXシリーズのサウンドディレクター兼コンポーザー。華麗なサウンドメイクを得意とし、シリーズを代表する作品をいくつも生み出している。

BEAT RAIZING ⅡDX SPECIAL

dj TAKA vs. TaQ Talk Session [PART Ⅰ]

～the syncronizing outphase～

ⅡDX二大コンポーザーの顔合わせが、ついに実現した！
サウンドディレクターにして人気コンポーザーのdj TAKA。
「2nd style」以降、インパクトのある楽曲を提供し続けているTaQ。
今月は「10th style」の稼働を記念して、夢の対談をお送りしよう。
旧知の仲である彼らの言葉には、ⅡDXの歴史が垣間見える。
"同期する逆位相"――二人の貴重な対談に耳を傾けてほしい。

「ゲームを知っている人では思い付かないこと」がでるんじゃないか（TaQ）

TaQ　なぜか、TAKAは俺と同じものを全く持っていないんだよね。俺はエンジニアリングが好きだけど、TAKAはそうでもない。TAKAはメロディーを創るのがうまいけど、俺は全然ダメ。リズムトラックを創ったら、TAKAに「何かウワモノ考えてよ」っていつも電話しちゃう（笑）。逆にTAKAはリズムやブレイクでつまることが多いね。

TAKA　うん。最近はブレイクだね。お互いにアイデアは出し合うよね。

TaQ　"Giudecca"（※2）の時にもTAKAがリズムで煮詰まって、俺が「このパズル、こうやったらハマるじゃん」みたいな感じで話して、出来上がった。逆もしかり。見えない人にはいつまでも見えないだろうし、見えている人には、当たり前のように見えているんだろうね。

TAKA　僕はゲーム会社の人間だから「ゲームあっての音楽だろう」っていう考えが強いんだよね。ⅡDXだったら譜面のアイデアを念頭に置いて創ることが多い。「こうやったら面白いだろう」「ここはこれ以上やったら飽きるだろう」っていうことを考えながら曲を創る。もちろん、音楽が魅力的でなければ、だれも振り向いてくれないだろうと思ってはいるけどね。

　おそらくTaQは逆の発想で、まず「プレイヤーが遊んでくれるのはいい音楽だろう」と考えて創っていると思う。いろんなところで逆の視点から見ていて、結局同じところにたどり着くんじゃないかな。

TaQ　TAKAはbeatmaniaだけでなく、いろんなゲームをうまくプレイできるけど、俺は全くダメ。自分の曲なんて論外。「だれだ、あの譜面創ったの！」って思うよ。俺が創ったんだけどさ（笑）。でも、ゲームを知らないからこそ、「ゲームを知っている人では思い付かないこと」ができるんじゃないかっていう偏屈な考えがあるんだ。

TAKA　知らないからこそ思い付くこと、か。

TaQ　そう。例えば"Schlagwerk"（※3）の冒頭のスネアは白鍵だけで交互にたたくでしょ。あれはボンゴのたたき方なんだけど、英丸（※ドラマーの日吉英丸氏）に「ボンゴは真ん中2回で端1回ってたたくと面白いんだよ」って聞いて、それを見立ててやってみた。

　"Voltage（feat. Hidemaru）"（※4）の止める譜面もそういう考えから生まれたんだよね。ゲームではなく、音楽をやってくれるんじゃないか、グルーブしてくれるんじゃないか、身体が動き出すんじゃないかって思うんだよ。

　俺はアウトローだから、3%の人が喜んでくれる曲を作る。残りの97%はTAKAとかがやってくれるから、俺は気兼ね無く創れる。TAKAは常にコナミの中から作品を見ているし、俺は外から見ている。こうやって二人の違いを話し出たら、すべてにおいて違うね。

彼らは持っているものが全く違うという。そんな二人が組んだユニットがOutPhase（逆位相）というのもうなづける。

about Brand-new ⅡDX!!

すべてがBEST！「10th style」稼働開始!!

　既に各地で稼働を開始している『10th style』。"10"というシリーズでも節目にあたる作品なだけに、開発スタッフも並々ならぬ意気込みで送り出したタイトルだ。dj TAKA氏いわく「楽曲はもちろん、すべてにおいてベストを目指した」というこだわりの逸品。充実したオプション設定、新曲40曲以上、旧作品も全作品の7割以上を収録し、新筐体も出荷されている。過去最大のブランニューⅡDXに、ぜひ触れてみてほしい。

プレイしてみると、今回のオプション設定のありがたみが実感できる。二人の好みを思いのままに反映できるのだ。

Memorandum about Tunes

※1　.59［CHILL OUT］

　『2nd style』に収録された、ⅡDX初期を代表するdj TAKAの名曲の一つ。バッハからジャーマントランスまで、TAKAのドイツ音楽に対するさまざまな想いが込められている。「テンゴク（天国）」と読む。

※2　Giudecca［PSYCHEDELIC TECHNO］

　DJ SETUPの名義でリリースされたdj TAKAの楽曲。TAKAがTaQのサウンドプロデュースで作り上げた。「ジュデッカ」と発音する。『8th style』収録。なお、DJ SETUPとしては『6th style』で"NEMESIS"、『9th style』で"lower world"などをリリースしている。

※3　Schlagwerk［BIG BEAT］

　ロック的なダイナミズムにあふれ、TaQのスリリングなリズム感覚が堪能できる楽曲。「シュラークヴェルク」（ドイツ語で時計などの打鐘装置の意）と発音する。ムービーにⅡDXディレクターのKAGE氏が初めて登場して話題となった。『3rd style』収録。

※4　Voltage（feat. Hidemaru）［BIG BEAT］

　『4th style』収録。日吉英丸氏の生ドラムと、TaQの打ち込みがグルーブを織りなす名曲。「止まる譜面」に、手を焼いたプレイヤーは数知れない。※

※5　era（nostal mix）［DRUM 'N' BASS］

　TaQのⅡDXを代表する名曲の一つ。高難度譜面でプレイヤーを夢中にさせた。また、DRUM 'N' BASSの魅力を味わえるnormal譜面とアルペジオが面白いanother譜面とでは楽曲が全く異なるという、"Schlagwerk"と同様の斬新な手法が試みられている。『3rd style』収録曲。

「10」っていう数字はプレッシャーだった
(dj TAKA)

【beatmania IIDX 10th style】 about 10th style

TaQ もちろん多くの方々がIIDXを作り上げてきたんだけど、俺とTAKAには、[illegible]自分たちが支えてきたっていう自負もある。「2nd style」から一緒に始めて、それがもう「10th style」だよ(笑)。

TAKA 「10」っていう数字は、自分には節目としてプレッシャーだったんだよ。今までやってきたことを最高の形で創ろうと思った。普段からディレクションで何も言わないけど、今回は「最高のものを出してくれ」とだけしか伝えていないしね。

TaQ TAKAのディレクション、キツイんだよ~(笑)。「TaQっぽい曲を1曲、TaQっぽくない曲を1曲、今までに無い曲を1曲」……俺にどうしろっていうんだ(笑)。

TAKA それは「5th style」の時だね。「どうしよう」と模索しながら創った時期もあったけど、今回はどっしりとしたものになった。

TaQ 「10th style」で俺は"Innocent Walls"って曲を創ったんだけど、今回は、久しぶりにドキドキしながらロケテストを見に行ったんだ。そしたら"era (nostalmix)"(※5)の時みたいに、みんなゲーマーの顔というか、いい意味で悔しがる顔をしてくれてた。

今回、扁桃炎で倒れて入院したんだ。しかも、退院日が締め切り日。病室でヘッドホンをしながら創ったのがこの曲なんだよね。病室の隣のベッドで、包帯でグルグル巻きになったポーランド人と友達になってさ。彼の方が入院生活が長かったから、「入院していてどんなことを思う?」って聞いたら「壁が白くてムカつく。無邪気な顔しやがって」って言ったのね。それが曲名の由来なんだよ。全然暗い話じゃなくて、面白い話として受け止めてほしいんだけど(笑)。

ベッドの上でヘッドホンして首振りながら創ってたんだから、テンション高いよね(笑)。面白かったのが、看護婦さんが病室に「お仕事中スイマセン」って言って来るのよ。いや、俺は病人だからって(笑)。

今回、病院に居ようがどこに居ようが、気持ち次第で曲は創れるもんだなっていう自信が付いたね。入院したことのある方なら分かると思うけど、考える時間がやたらあるんだよね。そういう時間にすら音楽を創っている自分に、「ああ、結局音楽を創ってるんだな、好きなんだな、俺」って思った。

TAKA 僕は"Innocent Walls"好きですね~。

TaQ ありがとう。

TAKA これは「2nd style」で「BIG BEATをやってくれ」と頼んだ時にイメージしていたものに近い気がする。

TaQ てことは、俺はあの時、全く勘違いしたことをやってたのか(笑)。

TAKA 当時は「いや、もっとテンポ速くて……」とか言ってたからね(笑)。5年越しで聞けたビッグビート(笑)。

TaQ 俺は今回、TAKAの曲を全然知らないんだよね。

TAKA そうか。1曲はトモちゃんと、もう1曲はNoriaと。これはちょっと変わったことやってる。

TaQ いつも変わったことしかやらないじゃん(笑)。

TAKA (笑)。あとはね、バッハをやりました。

TaQ またさ~、何とかしてくれ、この人(笑)。

TAKA ピアノの曲だよ。"No.13"。一般的にはあまり知られていないんじゃないかな。

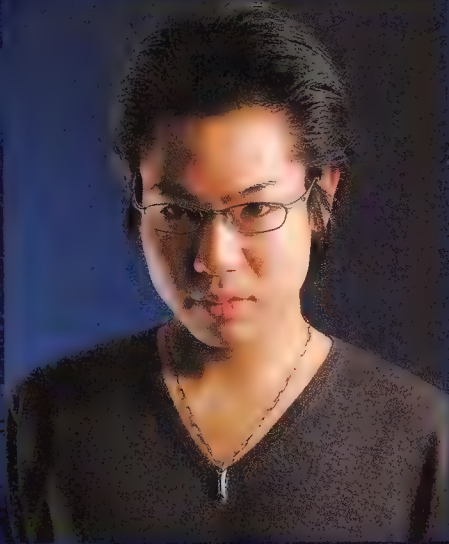
TaQ よかった。トッカータとかやられたのかと思った(笑)。

TAKA ほかにもいろいろとやってるけど、それはそのうち(笑)。

TaQ 稼働するのが楽しみだねえ。久しぶりに初心へ帰れたからさ。

Featuring the movie!!

[TRANCE] pandra/dj TAKA

ブルーを基調としたCGと交錯し、昨年9月に東京・麻布のLUNErSで開催された"secret LIVE"の模様が映し出されていく。ジャンルもdj TAKAの代名詞といえるTRANCEだけに、プレイヤーのヘビーローテーション入りは確実!

やればやるほど面白くなると思う

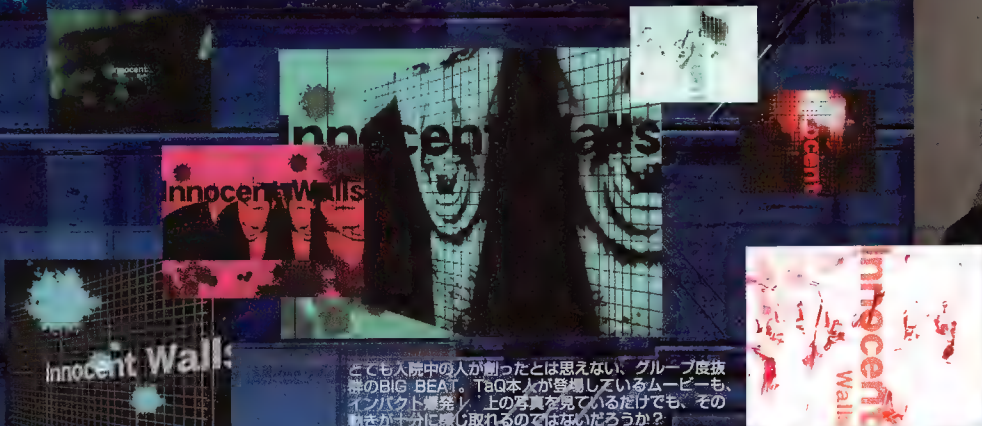
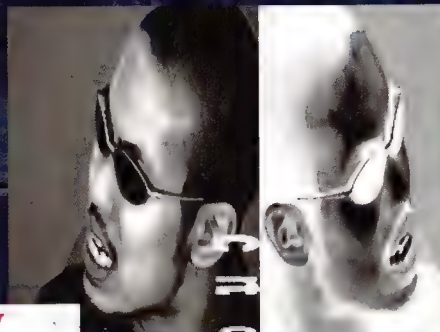
（TaQ）

【プレイヤーへのメッセージ】　Message from dj TAKA & TaQ

TAKA　「10th style」で僕自身は好きなこと、新しいこと、その時やってみたかったこと、皆さんに喜んでもらえそうなことをバランス良くやれたと思います。ほかの皆さんの楽曲も素晴らしく仕上がっていますので、「10th style」をよろしくお願いします！

TaQ　無謀なものは創っていないと信じているよ。人間の範囲を超えていないはず。TAKAにさんざん「難し過ぎる」って言われたんだよね。でも、TaQってそういう奴だから。やればやるほど面白くなると思うから、プレイしてほしい。それと、今春には初のオリジナルアルバムをongaqよりリリースする予定なので、そちらも要チェック。発売記念イベントももちろん行ないます！　(Recorded at February 10th, at KONAMI CORPORATION)

Featuring the movie!!

[TECHNO] Innocent Walls／TaQ

とても入院中の人が創ったとは思えない、グループ度抜群のBIG BEAT。TaQ本人が登場しているムービーも、インパクト爆発レ、上の写真を見ているだけでも、その動きが十分に感じ取れるのではないだろうか？

INFORMATION OF BEAT RAIZING ⅡDX

セリカを破り、前回で二度目のNo.1を獲得した彩葉／茶倉。次回集計でも、女王の座を守れるのか!?

Information from TaQ

TaQ待望の1stオリジナルアルバムが、今春リリースされることになりました。リリース日程や販売方法など、詳細はongaqホームページを参照してください。

[ongaqホームページ] **http://www.ongaq.com**

「10th style」の曲はいくつランクインするのか!?
プレイヤー投票で決める「フェイバリットナンバーズ」&「フェイバリットキャラクターズ」募集中!!

あなたのⅡDXイチオシはどの曲、どのキャラ？　一票で順位が激動するこのランキングに参加してみませんか？　投票は必ず「巻末のアンケートハガキの自由欄」に書いて送ってください。ナンバーズとキャラクターズ、2部門への同時投票も大歓迎！　「10th style」が稼働したことで、新曲がどれぐらいランクインしてくるか、非常に面白い時期です。ぜひ参加してください。

ⅡDXキャラクターのイラストを描いて投稿しよう！

あなたのイラストにⅡDX開発チームの方がコメントを寄せてくれます！　データでも郵送でもOKです。データ投稿は下記のメールアドレスへ送ってください。各種投稿のサイズなど細かい規定については、P181のA-Fro投稿規定をご参考に。もちろん、今まで送ってくれた作品もちゃんとすべてストックしていますので、ご安心を！

【あて先】
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「ビート・レイジングⅡDX」係

【Eメール・データ投稿はこちら】
raizing@arcadiamagazine.com

★次号はdj TAKA vs. TaQ Talk Session[PARTⅡ]をお送りする予定です。どうぞお楽しみに！

春一番！

Game Creator School 2001 Spring

ゲームスクールのススメ!!

"ゲームクリエイターになりたいあなたはゲームスクールへ"といったフレーズも耳に慣れた今日このごろ。じゃあ、なんでゲームスクールがいいのさ、とあらためて考えてみるのはどうだろう？　今回はゲームスクールの卒業生、在校生の声をたんまりと集めたぞ。それぞれの先輩が語る言葉に耳を傾けながら、ゲームスクールなるものの魅力を読み解こう！

掲載校

アミューズメントメディア総合学院

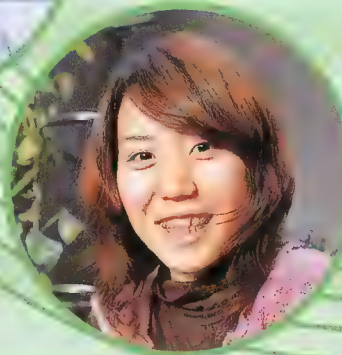
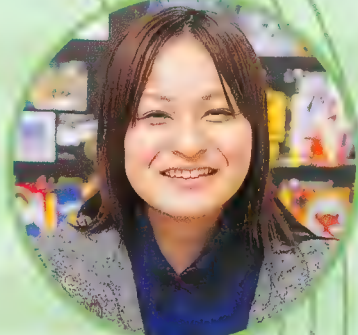
東京ゲームデザイナー学院

日本工学院専門学校

バンタン電脳情報学院

デジタルエンタテインメントアカデミー

ヒューマンアカデミーゲームカレッジ

コナミスクール

このハガキかモバイルファミ通から資料請求ができるぞ。

この資料請求ハガキかモバイルファミ通から資料請求が出来るぞ。
資料請求した方から抽選で10名様にお好きなゲームソフトをプレゼント!!

※ モバイルファミ通からの資料請求はいずれも無料ページにてアクセスできます。
※ このプレゼントに当選した方はこの号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

モバイルファミ通は、ここからアクセス！

iモード版モバイルファミ通へのアクセス
iメニュー→メニューリスト→TV/ラジオ/雑誌→雑誌→モバイルファミ通

Vodafone live!版モバイルファミ通へのアクセス
Vodafone live!→メニューリスト→TV・ラジオ・雑誌→出版・雑誌→モバイルファミ通

EZweb版モバイルファミ通へのアクセス
EZトップメニュー→カテゴリで探す→TV・メディア→マガジン→モバイルファミ通

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

5343

差出有効期間
平成17年2月
27日まで

郵便切手は
いりません

150-8790

021

東京都渋谷区桜丘町10-5
ビラニューセンチュリー402

(有)ザッシュ
「アルカディア」資料請求係

資料請求をした方に抽選でお好きなゲームソフトを10名様にプレゼント!

※このプレゼントに当選した方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

切り取り線

資料請求カード（2005年2月27日まで有効）

アルカディア4月号

送付先ご住所など、全項目にご記入下さい。

フリガナ		生年月日19　　年　　月　　日
氏名		性別　　男・女
ご自宅住所	〒	TEL　　－　　－
学校名 ※学生の方		
学科・学年		

資料請求ハガキは、その他の目的には使用いたしません。

資料請求を希望される学校の欄に、☑印を付けて下さい。

- ☐ アミューズメントメディア総合学院
- ☐ 東京ゲームデザイナー学院
- ☐ 日本工学院専門学校/日本工学院八王子専門学校
- ☐ バンタン電脳情報学院
- ☐ デジタルエンタテインメントアカデミー
- ☐ ヒューマン・ゲームカレッジ
- ☐ コナミスクール

欲しいゲームソフト

タイトル名＿＿＿＿＿＿＿＿　機種名＿＿＿＿＿＿＿＿

切り取り線

先輩たちに聞く
ゲームスクールのココがいい！
同じ目標を持つ、個性的な同級生に出会えたことが何よりの財産！
ライバルができるのでやる気になります！
工業高校で習ったプログラムと、ゲームのプログラムはかなり違いました。
専門技術を持たないと就職は難しいので、ゲームスクールは大学より有利かも!?
高校まではないくらい、講師の先生が熱心なので、本当に「頑張ろう！」と思えます。
プロ顔負けの最新設備で学べるなんて最高です！
自習の際でも、講師の方がサポートしてくれるのが嬉しかったです。
自分に足りないところを補えるように指導してもらえました。
やる気さえあれば、何でも自分の力にできます。
クラスが少人数制で、ていねいに教えてもらえるところがよいですね。
技術だけではなく、"考え方"を教えてくれるので、本当の実力がつきますね。
"遊ぶ"のではなく"作る"ことが好きな人ならば、ゲームスクールはおすすめです。
実際にゲームを制作して初めて、作り手の視点になりました！
特別講義で憧れのクリエイターと大接近できました！
共同制作で、自分に必要な技術を再確認できたことと、根性がついたこと。
現役のクリエイターにしかわからない本当のノウハウをたくさん教わりました。

アミューズメントメディア総合学院

「実践的」にこだわる、クリエイター育成スクール

なによりも実践して学ぶ！

クリエイター育成のプロフェッショナルであるアミューズメントメディア総合学院（以下、AM学院と略）は、単に知識を暗記させるのではなく、とことん考え、身体でノウハウを吸収して自分のものにしていく"実践的"であることを追求したスクールだ。

業界の就職活動時期の早まりもあって、AM学院では1年の前期から共同制作が行なわれる。もちろん漫然と制作していては何も身に付かない。実社会と同じように、"アイデアを絞り"、"気に入った人材をスカウト"し、作品の"ターゲットはどんな人たちなのか？"、"予算はいくらか、また収益と支出はどれくらいなのか？"……などをすべて自分たちで調べ、さまざまな角度から考えて作品を練り込んでいく。アイデアを伝える難しさ、やり遂げた時の達成感や自信、次回への反省点など、得るものは計り知れない。そして今の自分に足りないスキルや方向性を確認することで、より現実的で具体的な将来が見え、勉強に身が入るのだ。

"ワークシップ制度"で現場へ

現場で働くことで学ぶ"ワークシップ制度"は、授業と並行してゲームメーカーで実作業に携わることができるという、AM学院の大きな特徴のひとつ。企業側は通常の就職活動では見えにくい人間性や実力を知ることができ、学生はプロの現場で技術を学ぶことができる。仕事をすることで厳しい現実を感じ、報酬を得てゲーム制作に関わったという喜びを得ることは、その後の確かな自信へとつながる。また、OBが確かな実績を残しているので、メーカーも"AM学院の学生なら"と安心して仕事を任せ、開発に参加していくのだ。

現場との密接なネットワーク

業界とのパイプが太いAM学院は、就職率の高さでも定評がある。独自の就職サポート"模擬面接"は、実際にメーカーの採用担当者が面接官役となって面接の演習をするものだ。そのまま採用担当者の目にとまり、就職が決まることも珍しくない。今年度もカプコンやガイナックス、フロム・ソフトウェアなど、続々内定が出ているのだ。

1位 就職戦線、今年度も絶好調！ 大手ゲーム会社に続々と就職決定！

先輩に続けと、現2年生達も、カプコン、セガ、フロム・ソフトウェア、GAINAX、元気、レベルファイブ（敬称等略）などの大手ゲーム会社に続々と就職が決まりました！

2位 これが就職の決め手！ ワークシップで大作に参加！

本学院の特徴であるワークシップでは「ポケモンコロシアム」など大作ゲームの制作に各コース（プログラム・グラフィック・企画）から在校生が多数参加しました！

3位 名物行事"共同制作"！ 参加全チームが作品を完成！

1年次夏の名物カリキュラム"共同制作"で、初めてのゲーム制作に挑んだ全てのチームが見事に作品を完成！　プロのクリエイター達の前で個性溢れる作品を発表しました！

スクール基本情報

資料請求&問い合せ先

東京校
〒150-0011
東京都渋谷区東2-29-8
0120-41-4600
E-mail:info@amgakuin.co.jp

大阪校
〒532-0011
大阪市淀川区西中島3-12-19
0120-41-4648
E-mail:osk-info@amgakuin.co.jp

URL（共通）http://www.amgakuin.co.jp/

※ローソンのLoppiからでも申し込めます。

初年度経費一例

138万円
（ゲームクリエイター学科、教材費別途）
※学科、コースによって異なります。

学科・コース名 ※東京校のみ開講

ゲームクリエイター学科
- ●ゲームプログラムコース（2年制／全日）
- ●ゲームグラフィックコース（2年制／全日）
- ●ゲーム企画コース（※2年制／全日）

アニメーション学科（2年制／全日）

キャラクターデザイン学科（※2年制／全日）

コミック学科（2年制／全日）

ノベルス学科（2年制／全日）

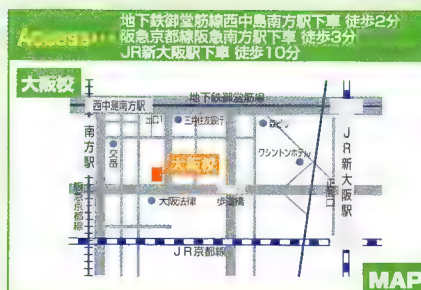
声優タレント学科
（2年制／全日、※夜間・日曜コース併設）

願書受付期間 ※定員になり次第締切

受付中

就職実績（敬省略・五十音順）

アトリエ・ドゥーブル／アリカ／アルゼ／ガイナックス／カプコン／クエスト／ゲームアーツ／ゲームフリーク／コナミ／ジニアス・ソノリティ／スクウェア・エニックス／セガ／SEGA-AM2／セガワウ／ソニー・コンピュータエンタテインメント／トライエース／ドリームファクトリー／ドワンゴ／ナムコ／ハドソン／フロム・ソフトウェア／プロダクションIG／マトリックス／ユークス／ライトウエイト　ほか多数

直撃！学生生活!!

Q AM学院を選んだ理由は？

川合さん：早期に共同制作がある点です。最初に"共同制作をやって苦労を共にした"という仲間たちができたので、コースが分かれた現在でも絵を描いてもらうなど、コース間の付き合いが多いですね。私は体験入学に参加したのですが、そのときに講師の方の情熱を感じたことも、入学の理由です。実際に入学してみて、講師の方は頼りになりますし、"自分のやりたいことができる"と実感します。

Q 入学して身に付いたことは？

川合さん：自分で考える力が向上しました。自分の作りたいものを作っている、という実感があるので、長時間の作業も苦にならなくなりましたし、精神的に強くなりました。

Q 将来の夢と、後輩へのアドバイスを。

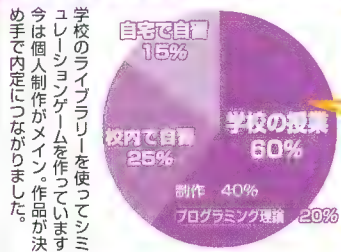
川合さん：メインプログラマーになりたいです。また、数学ができなくて非常に苦労したので(笑)、今のうちに数学の勉強をしておいた方がいいと思います。就職してからも同じですが、学生のうちはとにかく日々勉強。でも、ただガリ勉ではなく、物事を吸収するんだ、という姿勢で学んでください。

早期に共同制作がある点が魅力

川合さんの1週間はこんな感じ！

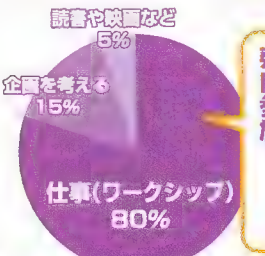
目標はメインプログラマー！

- 学校の授業 60%
  - 制作 40%
  - プログラミング理論 20%
- 校内で自習 25%
- 自宅で自習 15%

学校のライブラリーを使ってシミュレーションゲームを作っています。今は個人制作がメイン。作品が決め手で内定につながりました。

大野さんの1週間はこんな感じ！

ワークショップで開発に参加！

- 仕事(ワークショップ) 80%
- 企画を考える 15%
- 読書や映画など 5%

たいていの人は午後9時まで作業してます。いろいろと見聞きすることも企画の勉強なので、全く別の角度で映画を見たりします。

"自分が面白がれること"を考えています

Q 開発参加の経緯とポイントは？

大野さん：学校の紹介でワークショップに参加し『ポケモンコロシアム』の制作に携わった後、契約社員として勤務中です。共同制作で作品を完成させたことが、その後の大きな自信につながりました。それがポイントだと思います。

Q 授業内容が現場で役に立っている点は？

大野さん：やはり"ほかの人にいかに分かりやすく伝えるか"という点ですね。その点は授業で習ったことが今とても生きています。

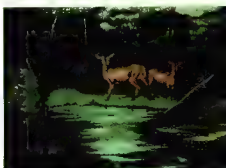
Q 実力を伸ばすコツは？

大野さん：目標を持って入学すると、全く違うと思います。目標があると、自分を伸ばしていきやすいですね。企画に関しては、書いたものを他人に見せること。加えて、例えばドアなら、「ノブはどうしてこの高さなんだろう。なぜこのデザインなんだろう。」と、まず"自分が面白がれるようなことを考えること"が大切だと思います。目に入るものは、何でも企画的な側面を持っていると思うので、そこに少しでも多く気付いていくことができれば、努力が実りやすいでしょう。

やりたいという気持ちを放棄しない！

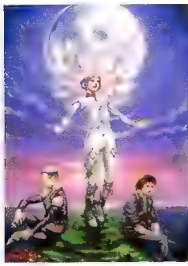
講師の声

人でもゲームでも、"本質でないところ"を売りにしたら、相手に簡単に見抜かれてしまいます。"絶妙なシステム"が面白いゲームなのに、"美麗なグラフィック"だけを売りにしても仕方ないですよね。これは、就職で自分を売り込むときにも同じです。

また、学ぶ際に大切なのは"やりたい"という気持ちを放棄しないことだと思います。自転車に初めて乗ったときを思い出してください。「かっこよく自転車を運転したい」と思って、転びながらも一生懸命練習したのではないでしょうか。学校では自転車を支えたり、乗り方をアドバイスしたりしてお手伝いしますが、漕ぐのはもちろん自分自身なんです。あなたの中に"乗りたい"と思う強い意志がないと、何も動き出しません。逆にいえば、その核となる部分があれば、「私はコレをやりたいからこういう勉強をしてきました。だから、入社をしたらこんなことができると思います」というように、自分の意志と本質を、きちんと理解してプレゼンテーションできると思いますよ。

学生作品ギャラリー

レベルファイブ内定者
荒川 政子さんの作品

現2年生の作品

元気内定者
井村 文子さんの作品

大手ゲーム会社内定者
増田 泰さんの作品

ゲーム開発会社勤務
飯野 範晶さんの作品

東京ゲームデザイナー学院

ゲーム業界へ7年連続100人以上、プロ養成の実力校

プロも合格点の"即戦力"

現在、就職が厳しいといわれるゲーム業界で、東京ゲームデザイナー学院（以下東京ゲームと略）は2003年度もまた"100人以上"の学生がゲーム業界へと就職した。これは東京ゲームの学生が、技術力、コミュニケーション能力などを総合して"即戦力"レベルと評価されたことを物語っている。このような業界からの高評価を獲得できる原動力の一つが、"基礎を徹底して学ぶ"という同校のポリシーを反映したカリキュラムだ。創立以来11年間で1300名以上を誇るゲーム業界への就職実績の高さの秘密もここに隠されている。

基礎力をとことん養成

ゲームデザイナー養成講座を例えると、プログラミングの基礎中の基礎、BASICからスタートするため、C言語への移行もスムーズ。経験ゼロの人でも2カ月でブロック崩し、半年でアクションゲーム、1年で「丸ごと一本のゲームを作れる」実力が身に付くのである。

グラフィック関連コースでも、もちろん基礎力の養成に多くの時間を割いている。例えば授業時間の半分を、絵画表現の基礎である"デッサン"に充てている。これはさまざまな素材のデッサンを通して光と影、素材の質感などグラフィッカーに大切な観察力や分析力を養うためである。さらに、塑像や課外授業など学びのバリエーションも豊か。プロ養成校ならではの実践的な内容で、きめ細かい配慮が実現され、しっかり身に付いた基礎力が、応用力を加速させるのだ。

「夢」を実現できる環境

授業時間の多さも、スクールの教育に対する熱心さを計るひとつの指標になる。半日制コースのスクールが多い中で、東京ゲームは10時から16時までのフルタイム制を採用、さらに夏休みは1週間だ。ラクではないが得るものは大。本物のプロを目指す人には最適の環境といえる。

なお、東京ゲームのコースの多くは1年制、2年制、3年制の3編成なので、自分の目標に合ったスクールライフを作ることも可能だ。

[illegible]

1位 創立11年で1,300名超の人材をゲーム会社へ輩出

今年で創立11年を迎えた東京ゲームデザイナー学院。これまでのゲーム会社就職者が1,300名を超えた。これは他の追随を許さない驚異の実績である。

2位 ゲーム会社への就職者数7年連続100名突破

ゲーム会社への就職者数が今年も100名を突破。これで98年から7年連続、就職者数100名突破を成し遂げることなった。これは来年以降も確実に伸びる実績である。

3位 大手ゲーム会社へも続々入社決定

今年も主な就職先としてセガ、スクウェア・エニックス、カプコンなどの大手企業が並んでおり、東京ゲームの学院生の実力レベルの高さも証明している。

スクール基本知識

資料請求&問い合せ先

東京校・横浜校・大宮校
〒151-0053
渋谷区代々木3-57-6
TEL:03-3370-2720

大阪校
〒530-0041
大阪市北区天神橋1-12-6
TEL:06-6882-4980

名古屋校
〒453-0801
名古屋市中村区太閤4-9-26
TEL:052-452-5901

E-mail(共通):info@tgdm.jp
mobile(共通):web@tgdm.jp
(ここに空メールを送ってください)

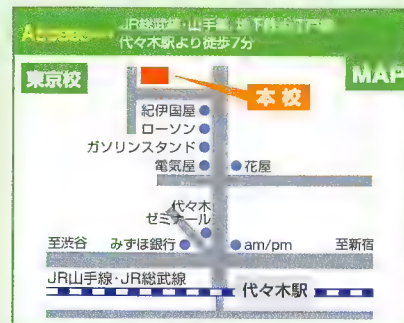
FAX(共通):03-3379-2394
URL(共通):http://www.tokyogame.jp/

学科・コース名

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- CGクリエイター養成講座
- 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座
- 企画・シナリオライター養成講座
- サウンドクリエイター養成講座

願書受付期間※定員になり次第締切
随時受付中

初年度経費一例
約100万円

就職実績(敬省略・五十音順)
アトラス／F&C／カプコン／コーエー／コナミ／元気／スクウェア・エニックス／セガ／サミー／ソニー・コンピュータエンタテインメント／テクモ／トライエース／ドワンゴ／ドリームファクトリー／ナムコ／ハドソン／HAL研究所／フロム・ソフトウェア／マイクロソフト／ユークス／ユービーアイ ソフト　ほか多数

Q東京ゲームを選んだ決め手は？

黒澤さん:学生作品のレベルと就職率で決めました。「プロになる」と決めていたので、学校選びには真剣に取り組みましたね。資料請求は20校ぐらい、学校見学には4校に参加しました。見学会で見た学生作品のレベルの高さが東京ゲームを選んだ第一の決め手です。次はもちろん就職実績の良さ！迷わずに決めました。

Q東京ゲームの好きなところは？

黒澤さん:たっぷりゲームを作れるところ。先生が的確にアドバイスしてくれるから、課題以外でも好きなゲーム作りにどんどん挑戦していけます。いま作っているのは、2作目のシューティングゲーム。アタリ判定を設定する楽しさとその大変さに苦労しています。(笑)

Q将来の目標は？

黒澤さん:もちろんプロのプログラマーとして活躍することです。1年間みっちりと学んで2Dは結構自信が付きました。2年目は3Dのプログラミングをしっかり学んで、即戦力として評価される実力を身に付けますよ！

作品のレベルと就職率で決めました

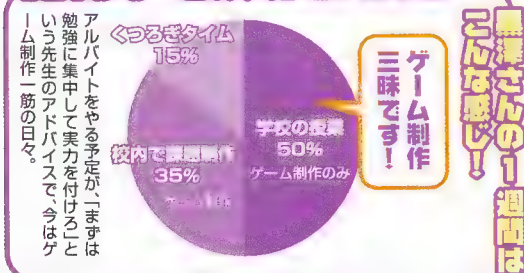
黒澤さんの1週間はこんな感じ！

ゲーム制作三昧です！

学校の授業 50% ゲーム制作のみ
校内で課題制作 35%
くつろぎタイム 15%

アルバイトをやる予定が、「まずは勉強に集中して実力を付けろ」という先生のアドバイスで、今はゲーム制作一筋の日々。

Qお気に入りの授業は何？

杉浦さん:基礎力が身に付く"デッサン"です。CGデザイナーを目指していると言うと、「子どもの時から絵が得意？」とよく聞かれます。でも、僕は苦手な方。絵がうまい人たちをうらやましく思ってました(笑)。東京ゲームを選んだのも、デッサンの授業が充実しているから。授業と頑張り次第でデッサン力は、自分でも驚くほどレベルアップできました。デッサン力は"CGデザイナーの基礎中の基礎"という言葉を実感しています。

Q入学して良かったと思うところは？

杉浦さん:自分と同じ目標を持った仲間に出会えたこと。夢や悩みを分かち合えるから、本音のつき合いができる。自分より良い作品を見ると悔しいけど(笑)、それがいい刺激なんです。

お気に入りの授業は基礎力が付く"デッサン"です

杉浦さんの1週間はこんな感じ！

お気に入りは課外授業！

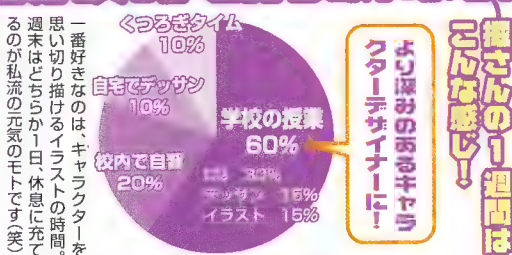
学校の授業 65%
デッサン 30%
CG 30%
5%
校内で課題制作 25%
自宅でデッサン 5%
くつろぎタイム 5%

デッサンと並ぶお気に入りが課外授業。観察眼を身に付けるための授業ですが、遠足気分で楽しんでることも多いです(笑)。

Q入学して変わったのはどんなこと？

堀さん:自分のカラを打ち破れました。少女マンガのようにデフォルメされた絵を描くことは得意だったけど、リアルな絵はすごく苦手でした。入学して驚いたのは、みんなそれぞれ個性を持っていて、得意分野が違うこと。自分に無いものが周りにたくさんあるので、私も頑張ってオジサンやモンスターなどにも挑戦中。自分のカラを打破できたことで、絵も自分もグンと成長した気がします。

Q東京ゲームを選んだのはなぜ？

堀さん:美大進学も考えていましたが、やりたい勉強が集中してできる東京ゲームを選びました。今すごく充実してるから、私の選択は正解だったと感じています。

Q将来はどんなデザイナーになりたい？

堀さん:絶対、ゲームキャラクターデザイナーです。ただキレイなだけではなく、世界観や人間が持つ深い感情を表現できるデザイナーを目指しています。日常の中でも創造の糧になることは色々ありますよ。

自分のカラを打ち破れました

堀さんの1週間はこんな感じ！

より深みのあるキャラクターデザイナーに！

学校の授業 60%
デッサン 15%
イラスト 15%
校内で自習 20%
自宅でデッサン 10%
くつろぎタイム 10%

一番好きなのは、キャラクターを思い切り描けるイラストの時間。週末はどちらか1日、休息に充てるのが私流の元気のモトです(笑)。

学生作品ギャラリー

イベント情報

● 1日体験入学、学校説明会 ●

随時受付中なので、お気軽にご連絡ください。
東京ゲームの学生生活が存分に味わえますよ。
平日:午後1時～午後6時
土、日、祝日:午後1時～午後4時

日本工学院専門学校
日本工学院八王子専門学校

理想的な環境で実力派クリエイターを育成

設立50年が生み出す信頼

創立から50年以上、信頼と伝統の日本工学院専門学校(以下、日本工学院もしくは蒲田校と略)。最新の設備と優秀な講師、そして多岐に渡る学科と、学習環境が非常に充実していることが特長のスクールだ。また、認可校なので安心して通うことができる。"理想的教育は理想的環境にあり"がこのスクールのモットーで、姉妹校には日本工学院八王子専門学校(以下、八王子校と略)、日本工学院北海道専門学校がある。

学科は蒲田校・八王子両校合わせて58学科と豊富で、幅広い分野に対応している。そのため、ゲーム以外の見聞を広めることも容易なのだ。

他学科との共同制作も

ゲームに関連する学科は、2年制のゲームソフト科やコンピューターグラフィックス科などがある。そして、よりじっくりと学びたい人のためにマルチメディア科三年制も用意している。

日本工学院では有志による他学科との共同制作なども行なわれているため、コミュニケーション能力を磨く機会も多く設けられている。学科数の多いスクールならではのメリットが、十分活かされているといえるだろう。

最高の学習環境を提供

さらに、日本工学院は学習、生活環境も万全。最先端・高機能の最新機器が充実しており、現場レベルの機材が導入されている。八王子校には"コンピュータ&テクノロジーセンター"があり、技術を学ぶには最高の環境となっている。ほかに、蒲田校には軽食のとれるラウンジや資料の整った図書館など、八王子校には購買部やファーストフードの店舗までが完備されており、キャンパスが一つの町のようになっているのだ。また、寮も格安で、ベッドやエアコンも完備された個室が用意されている。しかも、朝食と夕食まで面倒を見てもらえるので、生活面の心配も無いのだ(※設備内容は寮によって異なる)。

就職に関しても、強力なサポート体制が敷かれている。まず、何といってもCG検定やマルチメディア検定など、就職に有利な資格取得に強い。また、蒲田校・八王子校合わせて1100社以上を学内に招いて行なう合同企業説明会も毎年開催している。加えて、すぐに就職するのではなく、学業を継続することもできる。メディア研究科や、同じ片柳学園の東京工科大学への編入も、かなり有利となっているのだ。

寮生同士だと、他学科でも仲良くなりやすい。

スクール基本情報

資料請求&問い合せ先

蒲田校
〒144-8655
東京都大田区西蒲田5-23-22
0120-123-351

八王子校
〒192-0983
東京都八王子市片倉町1404-1
0120-444-700

蒲田校・八王子校共通
E-mail:info@neec.ac.jp

北海道校 ※姉妹校
〒059-8601
北海道登別市札内町184-3
0120-666-965
E-mail:info@nkhs.ac.jp

URL(各校共通):http://www.neec.ac.jp/

学科・コース名

2年制/昼間部
- ゲームソフト科※2004年度新学科
- コンピュータグラフィックス科※2004年度新学科
- マルチメディア科
- 総合アニメーション科
- 情報処理科(夜間部あり)
- Webシステム科※2004年度新学科、蒲田校のみ
- ネットビジネス科※2004年度新学科、八王子校のみ

3年制/昼間部
- マルチメディア科三年制
  (ゲームクリエイター/CGクリエイターコース)
- 情報処理科三年制

初年度経費一例

約120～約130万円(昼間部・分割可)

願書受付期間 ※定員になり次第締切

一般入学
受付中(平成16年3月31日まで)

試験入学(三年制学科)
受付中(平成16年3月11日まで)

就職実績(敬省略・五十音順)

アプリコット/アルゼ/イマジカプラス/エヌ・ティ・ティ・ソフトサービス/NTTインターコミュニケーションセンター/NTTデータ東京SMS/NTTラーニングシステムズ/NTV映像センター/スターゼン/セガ・アミューズメント東京/SEGA-AM2/セガ・エンタープライゼス/大日本アート/大日本印刷/大日本ユニプロセス/ディー・エヌ・ビー・デジタルコム/ディー・エヌ・ビー・メディアクリエイト/テレビ朝日クリエイト/テレビ朝日サービス/テレビ東京コマーシャル/トッパン・フォームズ・オペレーション/フジテレビほか多数

直撃！学生生活!!

毎日の授業を大切にすることが就職内定の秘訣！

Q日本工学院に入って、意識が変わったところは？

澤口さん：入学する前は、企画の仕事を「きっと簡単だろう」と甘く見ていました。実際に授業を受けてみると、「今の自分では企画職に就くのは難しい」と思い知りました。しかし、何が何でもゲーム業界に入りたかったので、まずはプログラム技術をしっかり磨くところから、ゼロからやってみようと覚悟しました。

Q学業の助けになったのは？

澤口さん：講師の方と、同じ夢を目指すライバルである友人たちです。特に、数学が得意な友人の影響が大きかったですね。高校時代は数学が苦手で赤点も取ってしまったくらいなのですが、プログラムで表現できる幅が広がると知って、改めて勉強しました。

Q就職内定の秘訣は？

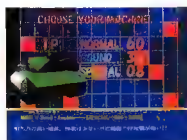
澤口さん：自分を飾らずに自然体で勝負したこと、授業で表現技法やマナーを学んだこと、そして毎日の授業です。授業は非常に分かりやすく、段階を踏んで覚えられます。実は、入学前はパソコン初心者でしたが、2年間学んだ結果、ネットワークゲーム関連の会社に内定できました！

Q将来の目標は？

澤口さん：FPS（※）を作りたいですね。ネットワークにも興味があったり……。後はギターの天才になりたいです!!（笑）

※FPSとは、First Person Shooting Gameの略で、一般的には一人称視点の3Dガン・アクション・シューティングゲームのこと。

『BANG BANG TANK』（Windows）

戦車を使って対戦するゲームで、初めて作った3Dゲームです。プログラムだけでなく、企画の授業も制作に役立ったと思います。

発射した時の弾道を計算するために、改めて数学を勉強し直しました。数学ができると、表現できる幅がグンと広がることを感じましたね。

澤口さんの1週間はこんな感じ！

FPSを作りたい！

学校の授業	60%
友人と遊ぶ	20%
個人制作	20%

友達と遊ぶ時間が一番充実します。周囲には楽しい友達ばかりなので話が尽きません。友人がいい刺激になったりする場面も多いですね。

"思いつき"ではなく、"技術や知識の積み重ね"が大切なのです。

講師の目

まず、クリエイターという前に確固たる技術を持つエンジニア、技術者であることが必要です。ゲームの開発は特殊なものだと思っている人も多いですが、技術者という意味では、車を作ることとゲームを作ることは近いのです。勉強という点でも、普通の学校と同じように、偏り無い総合的な勉強が必要なんです。

ここも勘違いされやすいのですが、ゲームの開発技術を学べば、IT関連など幅広い求人に対応できます。決して「ゲームだけしか作れない」ということではありません。こうしたことは、体験入学で、授業に参加してもらえればすべて説明します。スクール選びに必要なのは、本当の業界の姿やスクールの姿を知ることです。その上で入学しないと、入学してからギャップに驚くことになってしまいます。

プログラマーに必要なのは、とにかくプログラムを組むこと。自習は可能な限りすることが必要です。学生を見ていても、明らかに自習をやった数で差が付いています。それから、数学をよく学んでください。きっと、表現したいもののために数学が必要になる時が来ますから。高校時代には「何の役に立つの？」と思うかも知れませんが、プログラムを始めると明らかに効果が分かりますよ。

製造業・技術は、"細かい技術や知識の積み重ね"です。ゲーム開発も同様で、思い付きだけではできません。地道に学習することが、何よりも大切です。

イベント情報

● 体験入学 ●
3月14日(日)、3月20日(祝)

● 見学説明会 ●
3月6日(土)

● 卒業制作展 ●

蒲田校
マルチメディア科/マルチメディア科三年制/メディア研究科
3月6日(土)、3月7日(日)
六本木・アクシスギャラリー

総合アニメーション科
3月27日(土)、3月28日(日)
東京国際アニメフェア

八王子校
マルチメディア科
3月6日(土)、3月7日(日)
池袋・アムラックスホール

総合アニメーション科
3月27日(土)、3月28日(日)
東京国際アニメフェア

ここに注目

プロのマシンが君の手に！"デジタルラボラトリー"

日本工学院には最先端・高機能の最新機器が充実している。特に蒲田校の"デジタルラボラトリー"、"デジタルオープンスタジオ"は特筆に値する。デジタルラボラトリーには"Maya"などを搭載したSilicon Graphicsのマシンをはじめとした最新設備が並んでいる。これは授業中の実習だけでなく、放課後の自習や個人制作、共同制作などでも使用することができる。八王子校には、これに相当する"コンピュータ＆テクノロジーセンター"が設置されているぞ。

授業では最新機器を1人1台使用できる！この設備の充実度はトップクラス！

バンタン電脳情報学院

100%現役クリエイターの個性的な講師陣と就職実績が魅力のクリエイタースクール

講師は100%現役クリエイター！

制作現場の要望に直結したカリキュラムと優秀な講師陣をもって学生を迎え入れているバンタン電脳情報学院(以下、バンタンと略)。現役クリエイターの講師陣は『ファイナルファンタジー』のプランナーである野上竜一氏、テレビ朝日の番組「D's Garage21」やミニモニ。のCDジャケット、カレンダーのイラストで知られるドルバッキーヨウコ氏など、第一線で活躍するクリエイターばかり。講師自ら、思わず「ほかの講師の方が行なう授業も受けてみたい！」と口にするほどの魅力的な授業が開講されている。

バックアップ体制も万全！

バンタンでは、電源の入れ方からマウスの使い方、専門用語の解説といった、ゼロから学べる"スタートアップシステム"があるので、パソコンの未経験者も心配なし。また、授業は少人数制で行なわれる上、講師のほかにもう一人、ティーチングアシスタントが付いてフォローしてくれるなど安心のバックアップ体制が用意されている。

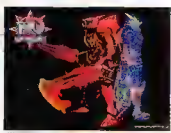
そのほか、学生の企画や作品を市販ゲームソフトとして商品化するための"学生作品商品化制度"といったステップアップの仕掛けなどもあり、実際に数多くの先輩たちの作品が世に送り出されている。

業界との太いパイプライン！

業界とのパイプラインの太さもバンタンの魅力の一つ。企業に対して学生の作品をプレゼンテーションする場や、企業の採用担当者を招いての説明会も積極的に開催。実際にゲーム会社で現場研修を行なう"インターンシップ制度"も充実している。働きが認められれば、内定のチャンスにもなるのだ。このように就職に関連したバックアップシステムが充実しているので、安心して自分のスキルアップに専念できるのだ。カプコンやスクウェア・エニックスといった、超大手企業へ就職した歴代のOBを見ているだけで、「自分も頑張ろう！」と思えてくるはずだ。

2003年スクールニュース

1位 ミューゼミナール
～『バンタン』と『ミュー　奇蹟の大地』とのコラボレーション～

世界最大級の同時接続を誇る韓国のオンラインゲーム『ミュー　奇蹟の大地』と組んでの産学協同授業。プランナー学科に続きグラフィック学科でも開催！

2位 SEGA TOYS PROJECT

SEGA　TOYSから発売している子供向けゲームハードPICOを使った産学協同授業。PICOがどうすればもっと面白くなるかを考える。

3位 未来型フィルムフェスティバル"ヌエバ"をバンタンが応援

昨年12月に開催された、東京から世界に発信する未来型フィルムフェスティバル"ヌエバ"を応援！　若いアーティストの育成に力を注ぐ。

スクール基本知識

資料請求&問い合せ先

〒150-0011
東京都渋谷区東3-22-14
0120-51-0505
E-mail:dennoh@vantan.co.jp
URL:http://www.vantan.co.jp/dennoh/

初年度経費一例

106万円～148万円

就職実績(敬省略・五十音順)

アイデアファクトリー／アトリエ・ドゥーブル／エンターブレイン／カプコン／キャメロット／コナミ／スクウェア・エニックス／セガ／ソニー・コンピュータエンタテインメント／テクモ／トライエース／トワイライトエクスプレス／ドワンゴ／ナムコ／ハドソン／バンプレスト／ビバリウム／フロム・ソフトウェア／ポリゴンマジック／モノリスソフト／ユークス　ほか多数

学科・コース名

ゲームプランナー学部(2年制／全日)
- ゲームプランナー専攻
- おもちゃプランナー専攻

ゲームプログラム学部(2年制／全日)
- ゲームプログラマー専攻
- ITプログラマー専攻
- ネットワークゲームプログラマー専攻

ゲームグラフィック学部(2年制／全日)
- ゲームグラフィッカー専攻
- キャラクターデザイナー専攻
- CGクリエイター専攻
- アニメーター専攻

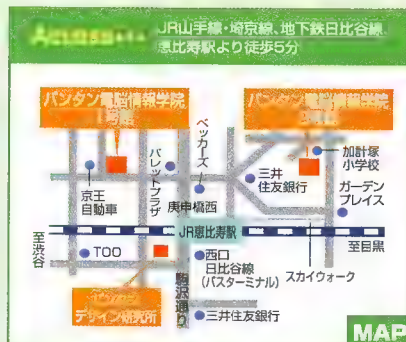
ゲームライター学部(2年制／全日)
- ゲーム雑誌ライター専攻
- ゲームシナリオライター専攻

EX学部(3年制/午前)※新聞奨学生対応
- EXゲームグラフィッカー専攻
- EXゲームプログラマー専攻

最終個別ガイダンス平日開催中！

※詳しくはフリーダイヤルまでお問合せ下さい。

楽しんでほしいという意識を持つこと

講師の目

グラフィッカーのプロとアマチュアの差は、技術力と制作ノウハウ、商業的な部分の理解ですね。さらに、"作っている本人が楽しい、面白いと思えること"。これが一番大切だと思います。そうでないと、それをプレイする人が楽しめないですからね。遊んでくれる人がいる限り、楽しんでほしいという意識を持つことが必要です。

ゲームスクールに入りたい人には、二通りあると思います。一つは"ゲームを作りたい"人。もう一つは、"ゲームが好き"という人。ゲームだけが好きな人は、ゲームの作り方も好きになってほしいですね。いずれにしても、映画をたくさん見るとか、とにかくたくさんの事を吸収してほしいと思います。

学生は壁にぶつかったり、悩んだりといろいろ失敗していますが、授業ではあえて直接的なアドバイスはせずに、自ら学べるように気を付けています。実際、現場に入ると初めて「あの時やったことは無駄じゃなかったんだな」と思う時が来るんですね。絵の技術だけではなく、本人の中に持っているいいところを生かして、ほかの足りない部分を底上げしたり補えるようにも気を付けています。

バンタンは、自分自身が講義を受けたくなってしまうほど魅力的なクリエイターが講師なので、プロのグラフィッカーを目指すのにベストの環境だと思いますよ。

カプコン内定者からメッセージ

ファイナルファンタジーやバイオハザードの映像の美しさに感動して、高校のころゲームに興味をもち始めました。でもバンタンに入学するまでは、まだプレイヤーの視点だったんだな、と気づきました。バンタンに入学してカプコンの下田靖子さんの背景画に衝撃を受けました。このことがきっかけで、背景画をやりたくなりました。

バンタンで勉強をして、憧れの下田さんがいるカプコンから内定をいただくことができました。まずは、ゲームクリエイターになるキッカケを作ってくれた下田靖子さんと一緒に仕事をして、彼女のレベルに追いつき追い越すことが目標。最終的には、背景などを手がける、フリーのグラフィッカーとして成功したいですね。

直撃！　学生生活!!

Qバンタンを選んだ理由は？

吉野さん：何よりも明るい、楽しそうな雰囲気が決め手でした。女の子も多くて安心しましたね。入ってみてからは、とにかく講師が尊敬できる、すごい方ばかりなのに驚きました。作業時間中でも頻繁にアドバイスをしてくれるし、学生のことをよく考えて確実な形で教えてくれます。最初は多分、周りの人よりも下手だったと思うのですが、今では学内コンテストで賞がもらえるまでに上達しました。

Q学ぶ際に気を付ける点は？

吉野さん：キャラクターデザイナーを目指すというと、"キャラクターばかり描きがち"ですが、就職活動の時に背景や小物、ドットなども合わせてプレゼンテーションするのとでは印象が違うので、キャラクター以外も練習するべきです。また、やはり基礎となるデッサンは重要です。バンタンでも最初はデッサンの割合が多く、徐々にCGに移行していく形ですから、初心者でも心配は無いでしょう。

キャラクター以外も練習するべきです

Q自分自身の変化した部分は？

吉野さん：まず、生活のパターンが激変しました。1年次は授業も多く、終業時間が遅かったのですが、放課後だけでなく、家に帰ってからも睡眠時間を削って自習しました。精神的な変化では、前向きな性格になりましたね。作品に対しての評価が厳しいこともあるのですが、それにめげなくなりました。それから、作品制作の際に既存の作品とかぶらないようにするため、いろいろ目を向けるようになりました。

Q努力していることは？

吉野さん：ゲームや絵、映画など幅広く目を向けるようにしています。それらがひょんなことで生かされたりするので、いろいろなことにチャレンジしています。また、オリジナリティを重視して既存のものと被らないように気を付けています。RPGやアクションゲームが好きなので、将来は自分が好きなRPGやアクションゲームのキャラクターをデザインしたいです。

吉野さんの1週間はこんな感じ！

賞がもらえるほど上達しました！

くつろぎタイム 5%
校内で自習 20%
学校の授業 75%
CGの授業 50%
デッサンなどの基礎 25%

授業は8限まであることもあって、かなりみっちりです。家に帰ってからも数時間作業します。好きなことをやっているので、とっても充実！

学生作品ギャラリー

デジタルエンタテインメントアカデミー

有名企業22社の共同出資で、実力派クリエイターを養成!

就職に強いカリキュラム!

デジタルエンタテインメントアカデミー(以下DEAと略)は、ゲーム・IT業界をはじめとした有名企業22社の出資で運営されているエンタテインメント専門のスクール。そのため、業界トップ企業が必要とする人材を確実に把握でき、その要望に沿ってカリキュラムを組んでいる。また2004年度からは、プログラムエキスパートコースに携帯電話モバイル専攻、グラフィックデザインコースにはモーションキャプチャー講座が加わりますますパワーアップ! モーションキャプチャーはエンタテインメントに広く使われる技術で、多くの企業で人材が不足している。DEAでは校内にプロ仕様のスタジオを完備し、次世代に必要な技術が習得できるのだ。

他を圧倒する受賞数

また、学生のレベルは非常に高い。その証拠に、今年もCESAアマチュアゲーム大賞で3作品がノミネート。そのすべてが大賞を含む賞を受賞をしている。これらの作品は、東京ゲームショウや学校説明会、制作発表会で触れることができる。本気でゲームスクールを選ぶのであれば、まずはDEAの学生作品をプレイしてみよう。

モーションキャプチャースタジオで人間の動きを取り込み、3Dモデルのデータを生成している様子。

データを撮るだけでなく、それを加工できる技術が求められている。

講師の顔

モーションキャプチャーは、取り込むだけならだれでもできます。しかし、撮ったものを思い通りに加工編集……音楽でいうミキシングをできる人材が不足しているのです。それができるようになるためには、モーションの良し悪しが理解できないといけません。まずは手付けモーションなどを通して、技術はもちろん感性も育てる授業をしていきたいと思っています。積極的に質問に来てくれる人の方が実力は伸びます。「人生、遠慮していちゃいけない」ということですね(笑)。

直撃! 学生生活!!

DEAは厳しいですが、そのぶん実力が身に付くスクールです。講師の教え方も分かりやすく、いつも真剣に向き合ってくれます。また、友達とはお互いに助け合いつつも、良きライバルです。彼らに対し「負けたくない」という気持ちを持ち続けることも成長の秘訣ですね。就職時に具体的に役立った授業は、エンタテインメントマーケティングです。この授業で実践を通じて自分なりの自己表現の方法が身に付きました。

イベント情報

● 学校説明会 ●

・2004年度入学希望者対象:3月3日(水)
会場:新宿本校/開始時間:午後2時〜

・2005年度入学希望者対象:3月27日(土)
会場:新宿本校/開始時間:午後1時〜

● 入学選考会 ●

3月16日(火)
会場:新宿本校

スクール基本情報

資料請求&問い合せ先

〒169-0072
東京都新宿区大久保1-7-18
アサヒニューシティビル 1F〜5F(受付4F)
TEL:03-5273-8330
E-mail:info@d-e-a.co.jp
URL:http://www.d-e-a.co.jp/
iモード:http://www.d-e-a.co.jp/i/
ボーダフォンライブ!:http://www.d-e-a.co.jp/j/

願書受付期間※定員になり次第締切

一般入学 /受付中(平成16年3月15日まで)
特待生入学/受付中(平成16年3月15日まで)

初年度経費一例

2年制147万円、3年制107万1000円(税込)

学科・コース名

ゲームクリエイター養成科

●プログラムエキスパートコース
・ゲームプログラム専攻
(2年制/全日、3年制/午前のみ)
・ネットワーク専攻
(2年制/全日のみ)
・携帯電話モバイル専攻
(2年制/全日のみ)

●グラフィックデザインコース
(2年制/全日、3年制/午前のみ)

●マスターコース
(上記コース修了者、希望者のみ。飛び級制度あり)

就職実績(敬省略・五十音順)

アトラス/アルテピアッツァ/オーバーワークス/カプコン/キャメロット/ゲームフリーク/コーエー/ゴンゾ/スクウェア・エニックス/セガ/セガ・ロッソ/タイトー/チュンソフト/テクモ/トーセ/トライエース/ドワンゴ/ナムコ/ナムコ・テイルズスタジオ/日本ファルコム/ハドソン/フロム・ソフトウェア/マイクロキャビン/メディアワークス/モノリスソフト/レベルファイブ
ほか多数

出資企業一覧(敬省略・五十音順)

ACCESS/アトラス/カプコン/コーエー/スクウェア・エニックス/セガ/ソニー・コンピュータエンタテインメント/タイトー/ディーワンダーランド/テクモ/トミー/ナムコ/ニフティ/任天堂/ハドソン/バンダイ/バンプレスト/フロム・ソフトウェア/マイクロキャビン/マイクロソフト/メディアワークス/鷹山

ヒューマンアカデミー ゲームカレッジ

全国規模で即戦力クリエイターを育成！

～ヒューマンならではの[illegible]～

ヒューマンアカデミー ゲームカレッジ（以下、ヒューマンと略）は、全国展開されているゲームスクールだ。ゲーム業界とのパイプも太く、産学共同体制で即戦力クリエイターを育てている。カリキュラムは総合力を付けることを目的としており、初期段階で専攻以外の授業も一通り学ぶことができる。これによって、現場でしっかりと活躍できる即戦力クリエイターになれるのだ。現役のプロである講師が中心なので、常に最新の内容を学ぶことができる。また、学生が1年間の成果を舞台の上でプレゼンテーションする「ヒューマンゲームアワード」をはじめ、特別セミナーなどにも、ビッグネームのクリエイターが特別講師として来校するのだ。

「ヒューマンゲームアワード2003」の発表風景。現役クリエイターからのコメントもある。

～本物のクリエイターが講師～

岡本吉起校長をはじめとして、ヒューマンの講師は、すべて現役のプロや第一線で活躍していたクリエイター。実力派ぞろいの講師たちが、通常の授業はもちろん放課後の自習、作品制作から就職活動まで、あらゆる事柄に対して親身に接してくれるぞ。

岡本校長が全国の校舎で学生たちと熱くトークを繰り広げる！

直撃！ 学生生活!!

プログラムやグラフィックと違い、企画は何を予習すればいいか分からなかったので、入学前は戸惑いました。しかし、講師の方に「考える力を養う」ことを学び、自分の引き出しが増えましたね。内定を頂けたのは、技術の成長だけでなく、考え方が変わったことが大きいと思います。ヒューマンに入ってから、企画者の視点になったことや、企画者の責任を知ることができました。

ゲーム・レ[illegible]攻

ゲームに限らず、絵画でも音楽でも、文化的な産物の根本には物語性が込められています。そこを読み取って、自分で紡いでいけないと創作はできません。だから、学生には常に「物語を意識してくれ」と言っています。これはだれかの言葉だと思うのですが、「クレイジーヘッドにクールハート」が企画職のポイントでしょう。ある種の狂気はクリエイティブの根本だと思いますが、今は狂気だけで成り立つ時代ではないんです。適度なバランス感覚を持つことも、企画にとって重要といえますね。

小説家・シナリオライター・プランナー
『高く遠く空へ歌ううた pulp-town fiction2（仮題）』が来年講談社より刊行予定。

イベント情報

● 学校説明会/大学編入学説明会 ●

3月6日（土）、3月7日（日）
3月13日（土）、3月14日（日）
3月20日（土）、3月21日（日）
3月27日（土）、3月28日（日）

※詳しくは各校舎までお問合せください。

スクール基本情報

資料請求&問い合せ先

札幌校 〒060-0004
札幌市中央区北四条西5-1
アスティ45ビル 12F
☎0120-52-3860

仙台校 〒980-6114
仙台市青葉区中央1-3-1 AER14F
☎0120-050-459

東京校 〒169-0075
新宿区高田馬場4-4-2
☎0120-89-1588

渋谷校 〒150-0043
渋谷区道玄坂2-16-8
☎0120-297-428

横浜校 〒220-0004
横浜市西区北幸1-1-8
横浜東洋ビル3F
☎0120-491-458

名古屋校 〒460-0008
名古屋市中区栄3-18-1
ナディアパークビジネスセンタービル 9F
☎0120-491-758

大阪校 〒542-0081
大阪市中央区南船場4-3-2
☎0120-06-8601

神戸校 〒650-0021
神戸市中央区三宮町1-9-1
三宮センタープラザ東館 5F
☎0120-495-338

福岡校 〒810-0001
福岡市中央区天神1-1-1
アクロス福岡 4F
☎0120-49-1055

※開校カレッジは校舎により異なります。

E-mail（共通）ha@athuman.com
URL（共通）http://www.athuman.com/game/

初年度経費一例

145万円（東京校）※各校にて異なります。

学科・コース名

全日制／2年制
- ゲームプログラム専攻
- ゲームCG専攻
- ゲームプランナー専攻
- ゲームサウンド専攻

夜間・短期
- ゲーム開発講座
- ゲームデザイン講座
- 声優・ボーカル講座
- ネットワーク講座
- グラフィックモデラー講座

就職実績（敬省略・五十音順）

アイディアファクトリー／アトラス／NTTドコモ／カプコン／クライマックス／元気／コナミ／ジャレコ／CSK総合研究所／スクウェア・エニックス／セガ／タイトー／トーセ／ドワンゴ／日本ーソフトウェア／ハドソン／パスカル／松下電工／メディアエンターテインメント／レベルファイブ ほか多数

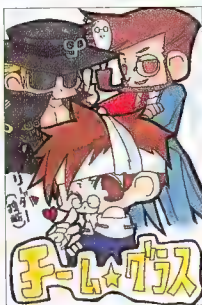
4月よりゲーム企業就職講座スタート！

講師は『ゼビウス』を手がけた遠藤雅伸氏だ。
短期集中で就職をゲットしよう！
※詳しくは東京校までお問合せください。

『鵤』的イラスト大募集！ 花のいすか組！

好評稼動中の『鵤』をフィーチャーしたコーナーを先行公開！ 初回は二人～四人組のイラストを募集します。2ラインバトルを意識して、立ち位置にはこだわって欲しいイナ。投稿作品内にはチーム名やチームエンブレム、ハガキの裏にはチーム結成の理由などが記載されていると小官感激！

➡（埼玉県 UZ君）
☆そのメッセージ性といきおいを買った！ このイラストのように、ペアルックでチームを結成してみよーぜ！

➡（千葉県 ふじ伊摘さん）
☆戦いに視力（死力）を尽くす……そう、俺たちのフレームこそ神器！ 嘘だけどね。

➡（神奈川県 杉崎佑古さん）
☆名付けるなら、比類無き美貌を武器にして、相手の戦意をロマキャンさせるペア（長い）。

リニューアル前夜祭！ GGXX アソシエイション イグゼクス

花粉からライン移動で逃れつつ、春の最新ギルティ情報をお届けする「アソシエイションイグゼクス」！ 今月は新コーナーを慣らし運転しつつの、大リニューアル直前号なのでーす！

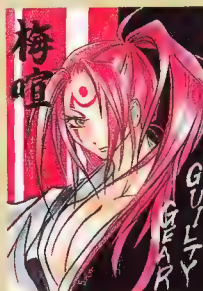
緊急速報！ 『鵤』フィギュアがプライズで登場！

ソル、ディズィー、ブリジットの三名が、背景付きフィギュアとなってプライズに登場！ フィギュアは後ろ向きに配置することもでき、複数体をそろえてレイアウトを工夫すれば『鵤』のバトルシーンを再現することも可能。発売予定日は2004年12月とまだまだ先だが情報が届きしだいお知らせしていくぞ。続報にご期待ください！

ガンフレイム発動の瞬間をフィギュア化！ ソル本体はもちろん封神剣の曲がり具合に至るまで、ゲーム内の迫力シーンを見事に再現している。※写真は開発中のものです。

⬆（熊本県 麻霧玲さん）
☆むぅ、キヨスク。フルネームで漢字にすると怪奇四足。ちょいとホラーだぜ。

⬆（宮崎県 南K治さん）
☆一人で生きていたころのディズィーでしょうか？ 内面を描くイラストは大歓迎よ。

⬆（東京都 Crossさん）
☆彼女は闘いに身を置きつつも、立ち振る舞いにどこか気品を感じさせる。

⬆（千葉県 GG始めました☆ペポ。さん）
☆3月5日は梅喧姉さんのハピバスデ！ ゲームセンターで祝ってあげましょー！

⬆（東京都 ゲコゲさとるさん）
☆銀輪がベストキャラ賞1位の秘密？ 背後のロジャーはチームメイトかな。

⬆（岐阜県 飯塚ミルさん）
☆主線がかすれているのが技アリよ。男子禁制な感じー（ネクロがいるけど）。

ガトリングアーティスツ！

➡（千葉県 りおん☆さん）
☆大人びたメイとジョニーのMJコンビ！ パンクファッションと、なぜかパンダもマッチしてますねー。

➡（大阪府 桃犁輝改め夢桃輝さん）
☆空気に溶けて消えるような舞。あえて全身を入れない構図がよろしいかと。

石渡NOW XX イグゼクス

寒い、石渡です。卒業式の季節ですね。私、中学卒業アルバムのクラス集合写真に載っておりません。というのも、件の集合写真を撮影したのがまさに志望校の受験当日。結局そこに合格して入学したわけで、一般的に卒業写真に載っていないというとネガティブにとらえられ気味ですが、そんなこんなあって今の自分がいるわけで、卒業する方も、卒業はとっくにしてしまった方も、すべての人生経験これよしとばかりに楽しまれることを切に願います。ということで。

今月の格言
「自立のための共生を知れ！」

ブリっ子更正委員部屋ッ

ブリジットを更正すべく真剣に活動しているがゆえに、本日の漢度審査は厳しめにいっちゃうぜ。だって、ごっついブリチーじゃん（笑）！

➡（埼玉県 めもる伍長さん）
☆春の花畑が良く似合うのは漢の証明。赤頭巾効果で、ロジャーがオオカミに見えちまうところがミソですな。【漢度5％】

➡（沖縄県 ミケ★アキラさん）
☆冬から春へ……ブリにぴったりのマフラーもクーゼットにしまいましょう。【漢度37％】

➡（福岡県 皐月トミィさん）
☆ターゲットの大名に寵愛を受けるのがうまそうですな！ いいのか……。【漢度22％】

今回は多人数のマイチーム投稿を募集しているわけですが、作品の中のスパイスとして『鵤』との関連性もあると嬉しいナ。例えば、実際のプレイでは味方に技をブチ当ててしまって「ごめりんこ！」、「オッケーりんこ」なる光景が日常茶飯事（当社調べ）。そんな『鵤』ならではの空気感も作品内に込めてもらえるとベストです！ 投稿のあて先は214ページを参照してね。

メダルを落として、ウ〜ナンボ!?

ガチャマンボ!
■メーカー：セガ（メカトロ研究開発部）
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：メダル投入口×2+2ボタン
■発 売 日：2004年2月18日（稼働中）
■使用基板：──

Text：関屋

筐体に近付いただけで明るく陽気な雰囲気に取り込まれること必至。コンガに詰まったメダルをゲットしよう！

マンボのリズムでメダルをゲット!!

陽気に鳴り響くラテンのリズムと、照りつける太陽を思わせる筐体、メキシカ〜ンな『ガチャマンボ』はプッシャー式のメダル落としゲームだ。

プッシャーフィールドには、ガシャポンのようにメダル入りカプセルが転がり出る仕掛けがあり、プレイヤー自身が、レバーをガチャガチャと回して、プッシャーのタイミングを見計らって出すことができるのが特徴。

大量メダルを狙えるチャンスが豊富にあるゲームなので、プレイに熱中すること間違い無し。では、その要素を順番に見ていこ・あ〜ウ!!

筐体はメキシカンテイスト!!

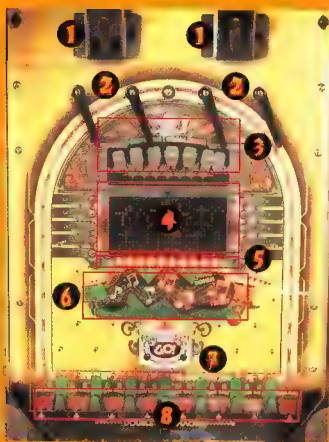
メダルが詰まった[illegible]：「コンガ」

眼前のコンガには、25、50、100、200、400、800枚と、メダルがたっぷり詰まっている。一度に800枚のメダルが、プッシャーフィールドに落ちてくる様子は、前代未聞の大迫力だ！

行くも戻るもキミ次第：「Take」&「Challenge」ボタン

メダル投入口の両サイドにボタンがある。ガチャマンボの楽しみの一つは、WINをすぐさま払い出すなら左の「Take」ボタン、WINを倍にしたければ、右の「Challenge」ボタンを押そう。

ダブルアップゲームに失敗するとWINは没収されてしまうが、成功し続ければ報酬はデカくなるぞ！　その枚数は、最大1600枚!!　これが、ガチャマンボが南国のリズムよりも熱いゆえんだ。

ねらいを定めてメダルを落とせ：「メインフィールド」

1 メダル投入口：一つのプレイフィールドに2カ所のメダル投入口がある。盤面の左右どちら側にダブルアップチャッカー（⑧）が点灯しているかによって、投入口を決めよう。

2 ワイパー：ワイパーは常に左右に動いており、メダルはこの間を通って落下する。ワイパーが内側に向いたときにメダルを投入すると、メインチャッカー（⑦）を通りやすいぞ。

3 カプセルチャレンジランプ：カプセルを落とすとコンガが点灯し続け、カプセルチャレンジを行なった際のWIN枚数を教えてくれる。コンガ下のランプは、狙うべきダブルアップチャッカー（⑧）の場所を示している。

4 ドットマトリクス画面：メダルがメインチャッカーを通過すると、ここに表示されたスロットが回り始める。ミニゲームの成功条件や、豊富なリーチアクションなどもここに表示される。

5 抽選保留ランプ：スロットが回転中に、メダルがメインチャッカー（⑦）を通るたびに一つ点灯。スロットでの抽選が終わると一つ消灯する。抽選中に、続けてメダルがメインチャッカーを通れば、さらに点灯する。

6 ステップランプ：スロットで「♪」マークが止まると、ステップランプが一つ点灯する。全部点灯するとソングボーナスが発生し、メダル獲得のチャンスになる。

7 メインチャッカー：ここを狙ってメダルを入れる。メダルが入ると液晶スロットが回転。盤面の障害物とプッシャーフィールドの動きを見て、ここぞというタイミングを狙うべし。

8 ダブルアップチャッカー：ダブルアップやカプセルチャレンジなどで点灯する。点灯した場所にメダルが入れば成功。慎重にメダルの通り道を読んで投入しよう。

マンボひとくちメモ　メインチャッカーを狙ってメダルを入れるのが基本。しかし、プッシャーフィールドにカプセルがあるときは、これを落とすように意識してメダルを入れよう。そのためには、落としたメダルが重ならないようなタイミングを狙いつつ、なるべくカプセルのある方向にメダルを落とすようにしよう。

メダル「始めてみよう」物語

解説A ルーレットコンガWIN♪

スロットで「3」か「7」が三つそろうとルーレットコンガWINだ。25、50、100、200、400、800枚のいずれかがWINとなる。

ちなみに、液晶スロットが「1」か「5」でそろうとコンガWINとなって25枚のWINとなる。

どちらの場合も、当たった枚数を払い出すなら「Take」ボタンを押そう。獲得したメダルを倍にしたければ、「Challenge」ボタンを押してダブルアップに挑戦しよう。ダブルアップチャッカーが点灯したところに1枚のメダルを落とせば2倍のメダルを獲得できる。連続ダブルアップで1600枚を目指せ!!

800枚でこの迫力。1600枚なら、「さらに倍！」のド迫力!!

解説B ソングボーナス♪

ステップランプがすべて点灯すると発生するボーナス。

これは、さまざまなミニゲームの中から、ランダムで決まった一つのゲームに挑戦するというもの。成功すればメダルや、カプセルが獲得できる。

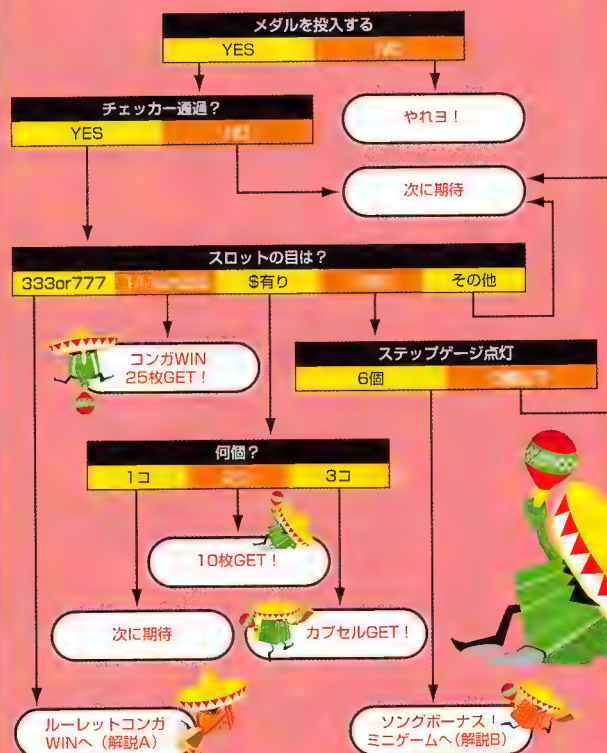
ミニゲームは、点灯したダブルアップチャッカー（1〜3個）をメダル1枚で狙うものや、四つ以上点灯したダブルアップチャッカーにメダルを通すもののほかに、成功させた回数に応じてメダルがもらえるものや、すべて点灯したダブルアップチャッカーを消して、そのスピードが早いほどたくさんのメダルがもらえるゲームなどいろいろだ。

GATE 4　GATE 7　PERFECT　L↔R

「GATE（数字）」は数字分のダブルアップチャッカーに、「PERFECT」はt点灯しているすべてのチャッカーに、そして「L↔R」は、左右どちらか半分だけ点灯したチャッカーにメダルをメダルを通し続ければ成功となる。

解説D テキーラチャンス♪

プレイ中にBGMが突然「テキーラ」に変化したら「テキーラチャンス」の予告。その後『ア〜、ウッ！』という合いの手が入ったら全員参加による「テキラーチャンス」開始。頭上のコンガが回転した後、いずれかのコンガが目の前に止まる。中身のメダルをゲットするには、点灯しているダブルアップチャッカーを狙って、メダル1枚を落とすだけ。うまく狙い通りの場所に落とせれば、コンガのメダルが払い出されてウハウハというわけ。

「テキーラ！」を聞き逃さないように注意！　ちなみに、テキーラチャンスの予告中は、メダルをいっぱい投入すると吉。

解説C カプセルチャレンジ♪

カプセルを、プッシャーフィールドから落とすとカプセルチャレンジがスタート！　カプセルチャレンジランプが点灯する。

カプセルチャレンジランプはコンガランプとダブルアップチャッカーランプで構成されている。「challenge」ボタンを押し、点灯しているダブルアップチャッカーにメダルを落とせれば、ランプが点灯しているコンガのメダルが払い出される。

また、「Challenge」を押さずに、続けてカプセルを落とすと、より良い条件になることがある。

上の図では当たり枚数が100枚、メダルを落とすのは左から1、4、5、7個目のダブルアップチャッカーであることを意味している。カプセルを落とし続ければ、当たり枚数は1600枚にまで成長するぞ！

マンボひとくちメモ　プッシャーフィールドに転がる極彩色のカプセルや、少ない色数で「よくこんなに！」と思えるほど豊富な液晶のリーチアクションがプレイヤーを飽きさせない。ダブルアップやソングボーナスのミニゲームが面白いので絶対オススメ!!　没入度：★★★★☆　一攫千金度：★★★☆☆　低資金度：★★★★☆　初心者オススメ度：★★★★★

ポップンな関係 No.32

本音トーク！ アーティストの秘密が白日の下にさらされる！

それでは、一人をターゲットして日ごろ言えないコトを赤裸々に語っていただきたいと思います。まずは、Sanaさんに対してはどうでしょうか？

古川 人見知りしますよね（一同笑）。ポップンライブ1のゲネリハ（総稽古）の時、Sanaさんと初めてお会いしたんですよ。

すわ 緑の服を着てましたよね。

Sana よく覚えてますねー（笑）。

古川 「あ、どうも古川です」とあいさつしたらSanaさん「フンッ」って（一同笑）。

くまの えぇー!!

Sana 初めてのゲネリハで、だれがだれだか分かんなくて、気が動転してたんですよ（笑）。

くまの Sanaさんはねー、不思議少女というか天然タイプ？

すわ さっきも何も無い所で転んでましたからね！まるで漫画でしたよ。それからSanaさん、ポップンライブ2のとき、何かの曲間で「あ、ノッて、ノッてノッて……いってみよ～！」ってやっていましたよね！ あれ、まるでドリフですから！（一同爆笑）

ふじの Sanaちゃんは根底にドリフが入っていると思います。

古川 今度ライブやるときは、出番を8時にしてもらいなよ。「8時だよ！」って言って登場（一同笑）。

Sana ちょっとぉ。でも、今回のDVDの「三人娘新年会」ライブを観た人から「あの真ん中の人、ひょっとしてSanaさんですか？」って何回も言われましたよ（笑）。

すわ ファンは絶対Sanaさんのことを「かっこいい女性シンガー」と勘違いしていますよね。間違ってますよー、こんなに面白い人居ませんから！

えっと……Sanaさんが笑い死にしそうなんで……。次はすわさんの話題に移りましょうか。

Sana すわさんは、久々に会うと、なぜか他人行儀になっちゃうんですよね。

すわ 何をおっしゃいますやら！ そんなこと有るわけないですよ！

Sana この前、私のことSanaじゃなくて本名をさん付けで呼びましたよね。

すわ それは……まあ、ほら。

くまの よそよそしい、というか礼儀正しい感じ？

Sana あー、上下関係がきっちりしている……。

ふじの すわさんと古川さんは言葉遣いがキレイですよね。汚い言葉は使わない。

くまの それから、すわさんは達筆ですよね。

古川 あれはね、達筆風なの（笑）。すわ君は作詞した文章も手書きなんだけど、それがあの達筆風で書かれているもんだから、解読に3倍時間がかかりますよ。

ふじの ヘアスタイルは今の方が断然似合っていますよ！

Sana 私もそう思います。

すわ ありがとうございます！ では、次は古川さんにいっちゃいましょうか！

くまの 古川さんは、トータルコーディネイトがいい感じ。ヘアスタイルから服装までステキ……。ヘアサロンどこに行っているのか教えてください！（一同笑）

Sana でも、普段何をやっているのかよく分からないところがありますよね（笑）。

ふじの ミステリアス……というかですね、ちょっとアヤしい（一同笑）。

古川 アヤしいって、Nazo²鈴木さんや新堂君にも言われたよ（笑）！

Sana あ、いい意味でですよ！

すわ 僕はただ一言"尊敬してます"。古川さん個人に対し僕が評価するなんてそんなおこがましい！

一同 おおーっ。

強固な絆を見ました！ では、ふじのさんに対しては皆さまいかがでしょう？

くまの すご～く、いい人！ やさしい！ メールもすぐに返信してくれるし。Sanaさんはなかなか返信来ないの（一同笑）。

Sana コラ（笑）！ でも、本当に親近感があるというか話しやすいお姉さんですよね。

すわ あ、それ分かります！ ふじのさんと初めて会った時、僕とふじのさんの二人きりだったんですけど、延々二人でしゃべってましたよね！ 何でこんなことまで話しているんだろうっていうぐらい！

古川 パーフェクト過ぎて突っ込むところが見当たらないんですよね（笑）。曲を聴けば「あ、ふじのさんだ」と分かるくらい歌声に表情がありますし、優しいし、スタイルもいい（笑）。

くまの スラッとしていて、モデルみたいですよね。

ふじの でもね、これで黒い服着て顔を白く塗るとアダムス・ファミリーのモーティシアになっちゃうんですよね（笑）。

そ、それも一度見たい気がします。では、最後にくまのきよみさんに一言どうぞ！

男二人 もっと肌を露出してほしいですね。

くまの いきなりそれかい（一同笑）！ 分かりました、ギリギリエロスを目指しマース！

Sana ライブに関しては忘れられない出来事がありました。ポップンライブ2で歌っている時、曲間でいきなり「みんなー、これが最後の曲だよーっ」って。普通曲の前に言うでしょ（一同笑）。

ふじの 言うの忘れてたでしょ（笑）。

KISS SUMMER SISTERS

くまのきよみさん、Sanaさん、ふじのマナミさんの三人で結成した清純派アイドル路線ユニット。ユニット名の由来は、きよみさんの「き」、Sanaさんの「サ」、マナミさんの「マ」を合わせたモノ。DVDには2003年1月5日の「ポップン三人娘新年会」ライブ映像が収録。

くまの　ポップンライブに初登場でめちゃくちゃ緊張していたんだよー（笑）。
Sana　切り替えが早くて、すごくバイタリティがあると思う。KISS SUMMERの活動もくまきよちゃんの元気で随分助けられています。
ふじの　車を買ったそうだけど、運転には気を付けてね。
古川　キャッシュで買ったそうじゃないですか（笑）。
すわ　おおっ！
くまの　そんな高い車じゃないですから！　食べたくもないのにファーストフードのドライブスルーに行って、満足してきました（一同笑）。

KISS SUMMERがBe For Uに挑戦状を!?

それでは、皆さまの本年度の抱負などをお願いします。
すわ　何はともあれ、3月末からのすわひでお漢（マスラオ）ツアーです！
古川　ツアーを、かなりプッシュしてください！
すわ　すわひでお三十路突入！　初日の宇都宮が20代最後の日で、その次の仙台から30代ということです。
"男は　これから　三十路から！"
卵の殻を破るとかそんなレベルではなくて、同じ卵は卵でも皮蛋（ピータン）が割れますから！
アヒルの卵を泥に漬けたアレですか！
すわ　泥を突き破り、中に詰まったきらびやかな玉（ぎょく）をハイどうぞ！　そんな皮蛋な男に絶対なります！　期待に答えます、すわひでお×8！
古川　私はですね、今年はSchoolというよりすわひでお個人をドカンと推したいんですよ。なので、今年の私は下から彼を支えるバックバンド、School-メイツです！
Sana　うまいっ！
くまの　ずっと考えていたようです（笑）！

では、三人娘様の抱負をどうぞ！
くまの　仲良しなので、楽屋がとても面白いんですよ。なので、ライブをやる機会があれば、アルカディアさんに楽屋レポで写真撮りに来てほしいです。
ふじの　くまきよちゃんのアヤシイ写真をバシバシ撮らせます。
くまの　撮らせま～す♥　ライブをやって、三人おそろいの衣装を着たいですね～。
Sana　次の衣装は何にしましょうか？
すわ　全員水着ですよ！　School-水着！
古川　着てほしいっ！　三人でシンクロを！
Sana　後でちょっとお説教です。
鼻クリップは常時着用で！
男二人　すいませんっ！（一同笑）
ふじの　私はですね、三人娘全員で作詞をするなどして曲を作りたいと思います。三人で頑張ろうね。
くまの　ライバルはBe For Uよっ（一同笑）。わー、これSanaさんがしゃべったことにしてっ！
Sana　やーめーてーっ！（笑）
ふじの　貴女たちには負けないわ、みたいなね。ジョークですけど（笑）。パーキッツとしては、初心に帰りつつ曲を自由に作り、すわさんのように地方ライブを実現させたいと思います。それと、カラーコンタクトに挑戦してみます！
Sana　私はヘアーコンタクトに挑戦！　なんではずれないんでしょうね、あのヅラ。なので、目標はヅラをもう一個増やすことと、三人娘というユニットを大事に暖めてしっかりやっていきたいと思います。Sana個人としては、まだワンマンライブはできそうもないので、ワンワンライブで……（周囲に気まずい沈黙）。
すわ　……これ、つまんないですけど一生懸命考えたようなので、記事に書いてあげてください。パトラッシュ！
全員　パトラッシュ!!

ポップンNプレゼント

注意：「漢（マスラオ）」ツアーのチケットに関しては、締め切りが違いますのでお間違いないようにお願いします　なお、ご希望の公演日を必ず明記してください。

すわひでお「漢（マスラオ）」ツアー！

日付	場所	開場	開演
3/25(木)	宇都宮VOGUE	18:00	18:30
3/29(月)	仙台JUNK BOX	18:00	18:30
3/31(水)	OSAKA MUSE	18:00	18:30
4/2(金)	福岡DRUM LOGOS	17:30	18:30
4/10(土)	ラフォーレミュージアム六本木	17:00	18:00

■チケット料金　¥3,900（税込、ドリンク代別）
※東京公演はドリンクはありません。
■一般発売　2/28（土）　ぴあほかプレイガイドにて全国一斉発売。

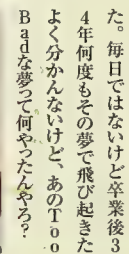
School
すわひでおさん、古川竜也さんによる勇気りんりんユニット。DVDには2002年12月15日のワンマンライブ「School LIVE 学園へいらっしゃい」が収録されている。店員さんにテキーラサンライズを頼むときは「テキーラ日の出」と注文するのがSchoolの基本（ライブハウスでは厳禁！）

新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム）その34
～もうすぐ……の巻き～

ハローッ！　皆さん元気ですか？　最近何だかだいぶ暖かくなって、冬がめっちゃ大苦手な俺にとっては、ホントにかなりうれしいわけですが。それでも、まだまだ夜なんかはかなり寒くて、ホットカーペットもなかなかしまえずいます。でも毎年忘れがちになるけど、実は春も夜は結構寒いねんな、確かあれ。さり気に薄着になってるって事もあるんやろうけど。でも、いつも思うけどこの匂いか湿度か？　結局温度か？　分からんけど、この季節の変わり目を本能や肌が勝手に、日に日に感じるこの時季は、心も何か忙しめに動くような気もして、大好きだったりする。冬の次だから単純にそうなのか？　毎年行って繰り返された人生のサイクルが身にしみ込んでるのか？　こんなにリズムを失くした身体なのにちゃんと春を感じてる。

3月ってそろそろ卒業式ちゃうの？　卒業式ってそう、確かにうれしさもあるけどやっぱり仲間と別れるっていう淋しさの方が目の当たりだったりで、思い出と友達が多いとき程いっぱい泣いた憶えがある。俺の場合は中学・高校。特に高校は今でも付き合いのある奴がめっちゃいるほどで、毎日毎日放課後一緒に遊びに行く為に一度学校に集まってたぐらいの勢いで、振り返ってもすごく濃い毎日を送ってたので、かなり皆でわんわんだった。

でも、大学の卒業式だけあまり記憶が無い。3回生までの思い出はそれなりにあるんだけど。4回生の最後の1年間学校に行くのは週1でよく、あまり学校自体に行ってないのと、その頃やってたアマチュアバンドがめちゃくちゃ忙しかったので、4回生の思い出が今振り返ってもバンドとバイトしかしてなかったようなイメージになっている。

そして卒業の前日も徹夜でレコーディングをしていて、そのまま寝ずに卒業式に行ったんだけど。そうとう眠かったのか？　その卒業式をかなり流して過ごしたらしく、4回の時、そして卒業式自体の記憶が曖昧になり、それがカタチを変え、なぜか卒論が間に合わずに卒業式に出られないで焦っているという変な夢を何度も見るようになった。焦って飛び起きては卒業証書を引っ張り出し、「だから、卒業したから……」って自分に言う。毎日ではないけど卒業後3、4年何度もその夢で飛び起きた。よく分かんないけど、あのToo Badな夢って何やったんやろ？

今月は、巷で話題の最新クレーンゲームの情報をお届け！　もちろん、3月登場アイテムも要チェックだ。

③ Nintendo スーパーDX ファミコン コントローラークッション

バンプレスト・3月中旬登場・2種

80年代を彩った名ゲーム機、ファミコンのコントローラがクッションになった。もちろん、Ⅰコンと Ⅱコンの二種類が用意されているぞ。サイズは横幅が42cmと、かなり大きめ。枕にして眠れば、思い出のあのゲームを夢の中でプレイできるかも？

① CAPCOM ヴァンパイアセイヴァー DXパネル＆フィギュア

バンプレスト・3月中旬登場・4種

二人のサキュバスが あなたのものに！

今年で登場10周年を迎えた『ヴァンパイア』シリーズ。それを記念し、魅惑のサキュバス、モリガンとリリスのフィギュアがプライズになった。台座は額縁風のパネルになっており、二つ集めれば向かい合わせて並べられるのだ。

④ スーパーマリオブラザーズ 土管型はんこカバー

バンプレスト・3月中旬登場・4種

『スーパーマリオ』シリーズには欠かせない、土管の形をしたはんこカバー。シャチハタの印鑑サイズに、対応しているぞ。はんこを押すと、土管の上部からマリオやパックンフラワーたちがズズッと現れるのだ。

ドットデザインが 琴線に直撃！

② 頭文字D ミニチュアドライブマシン

バンプレスト・3月中旬登場・2種

ハチロクを駆り ドリフトを決めろ！

お手軽にハチロクのドリフトを楽しめる、電池式のおもちゃ。スイッチを入れるとタイヤが回転し、ハンドルを左右に切ると車体や道路そのものが動き、華麗なドリフトを再現するのだ。原作コミックでおなじみの「紙コップ」も付属しているぞ。

さらなる進化を遂げたクレーンゲーム FAMILY CATCHER ファミリーキャッチャー

株式会社エイブルコーポレーション

独自のプライズマシンを作り続ける「株式会社エイブルコーポレーション」から、待望のニューマシンが登場！　プライズをつかむためのアームの数が、3本から6本まで変化するクレーンゲーム……それが『ファミリーキャッチャー』だ。アームの本数はランダムで決定されるが、中央の2本アームプラス1本の3本アームからプレイ出来るので、プレイヤーの期待度は大幅アップ。6本アームになった時は激アツだ。すでにゲーセンには出回り始めているので、見かけたらぜひチャレンジしてほしい！

最大6本のアームが可動!!

複数のアームが、お目当てのプライズをがっちりキャッチ！

遊び方説明！

❶ アーム本数決定ボタン
お金を投入すると、パネルの数字が0〜4まで変動。ボタンを押して決定すると、出た数字の数だけ、使用できるアームを増やせるのだ。

❷ 可動アーム決定ボタン
①の結果で出た追加アームの使用個所を決定するボタン。プライズの位置や形状を見て決定しよう。

❸ クレーン位置決定ボタン
従来のクレーンゲームでおなじみのボタン。クレーンを目当てのプライズの位置まで移動させよう。

6 新世紀エヴァンゲリオン ハイグレードチャイナドレスフィギュア

セガ・3月下旬登場・2種

こんなスパイにならだまされたい!?

何と、綾波とアスカがチャイナドレスに！ しかもミニ!! 二人とも女スパイという設定の、ちょっぴりアダルトムード漂うフィギュアだ。このプライズのためだけの特別デザインなので、レア度は格別。見かけたら必ずゲットするべし！

5 ドカベン ぬいぐるみ

セガ・3月上旬登場・5種

岩鬼のハッパも忠実に再現！

高校野球マンガの金字塔、「ドカベン」のぬいぐるみが登場。山田、岩鬼、殿馬たち、常勝・明訓高校の三人のみならず、白新の不知火と東海の雲竜がアソートされている。なお、山田のキャッチャーマスクは頭上に上げる事もできるぞ。

9 新世紀エヴァンゲリオン レイ&アスカ 着ぐるみぬいぐるみ Ver.2

セガ・3月中旬登場・6種

綾波とアスカの二人が使徒に扮する、ベビースタイルぬいぐるみ。ペンペン?バージョンは数が少ないレア物だ。

8 頭文字D ジオラマモデル Vol.2

セガ・3月下旬登場・3種

「イニD」の世界観を忠実に再現する、ジオラマシリーズ。藤原豆腐店の窓に映る文太が、いい味出しているぞ。

7 北斗の拳 Tinibiz-Joy Vol.4

セガ・3月中旬登場・6種

好評シリーズ第四弾は、「修羅の国」編がテーマ。カイオウやシャチはもちろん、ファルコやなも無き修羅も登場だ。

11 円盤皇女ワるきゅーレ リストウォッチ

アルゼ・3月登場・3種

スペースラブコメの腕時計が登場！

好評のうちに第二期テレビアニメシリーズも終了した、人気コミックのリストウォッチ。文字盤に、ワルキューレや秋菜、真田さんたち美少女キャラのかわいいイラストがデザインされているぞ。

10 釣りキチ三平 ステンレスマグカップ

アルゼ・3月登場・3種

釣りマンガの元祖がマグカップに！

昨年、30周年を迎えた釣りマンガ「釣りキチ三平」のマグカップが登場。ステンレス製のしっかりしたつくりで、実用性は抜群だ。実際に釣りに行くときのお供に、持って行ってもいいかも？

今月のプレゼント

今月も各メーカーさんからいただいた、魅惑のグッズをプレゼント！ 詳しくは56ページのプレゼントコーナーを見てくださいませ〜。

- CAPCOM ヴァンパイアセイヴァー DXパネル&フィギュア 2体セット3名様
- Nintendo スーパーDXファミコン コントローラークッション 2個セット3名様
- 頭文字D ジオラマモデル Vol.2 3個セット5名様

意外に3本がイイ感じ!

アームが1本増えただけでも、成功率は格段に跳ね上がる。3本目のアームが、絶妙なバランスを保持！

6本は大安定!!

6本のときは最大のチャンス！ 大きめのプライズでも難なくつかめるぞ。運良く紐にも引っかかり、一気に二つゲット！

基本は3本

最低でもアームの数は3本。3本目以上のアームはプレイヤーが選択。これにより従来のクレーンゲームよりも景品が取りやすくなっているぞ。

＋αの組み合わせは自由

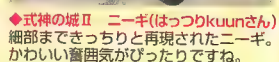
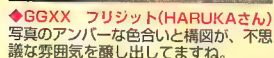
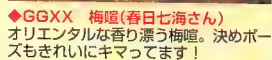
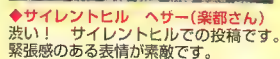
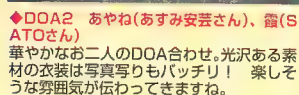
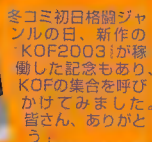
アームの数を増やすとき、どのアームを有効にするかは自由。写真のように、右側が3本、左側1本という、変則的な組み合わせもできる。

コスプレプレイスタイル Vol.47

担当・中原ユキヲ
協力・(株)コスパ

◆GGXX　ブリジット(HARUKAさん)
写真のアンバーな色合いと構図が、不思議な雰囲気を醸し出してますね。

◆式神の城II　ニーギ(はっつりkuunさん)
細部まできっちりと再現されたニーギ。かわいい雰囲気がぴったりですね。

イベントレポート！

毎年恒例の仲間とKOFの怒チームにて　レオナは2003年度の新作カラーです。

冬コミ初日格闘ジャンルの日、新作の「KOF2003」が稼働した記念もあり、KOFの集合を呼びかけてみました。皆さん、ありがとう！

◆DOA2　あやね(あすみ安芸さん)、霞(SATOさん)
華やかなお二人のDOA合わせ。光沢ある素材の衣装は写真写りもバッチリ！　楽しそうな雰囲気が伝わってきますね。

◆DOA2　霞(綾森ゆかさん)
凛々しい表情と立ち姿が美しい！
手甲や足元の細部まで丁寧に作られていて、とても完成度の高い霞です。

◆サイレントヒル　ヘザー(楽都さん)
渋い！　サイレントヒルでの投稿です。緊張感のある表情が素敵です。

◆GGXX　梅喧(春日七海さん)
オリエンタルな香り漂う梅喧。決めポーズもきれいにキマってます！

次号は音ゲー特集！お楽しみに！

コスプレをもっと楽しく！新企画考案室

●オーダーメイドレポート

投稿&お手紙大募集！

A.S.H.ライブ コスプレ特集！

演奏もコスプレも大盛り上りだったA.S.H.ライブ！　改めてGGシリーズの人気と、音楽性の高さを実感させられました。会場は終始熱気に満ちており、ファン大満足のイベントとなりました。今回は、会場に華を添えていたコスプレイヤーさんたちの特集です！

ロボカイ　たのくらさん
カイと思って撮影をお願いしたら、紙製のお面を取り出してくれました(笑)。次は造形でぜひ！

闇慈　うひょさん
豪華な扇と、シンプルにまとまった衣装が、とてもバランスよく収まってます。

サトー　服部澄美さん
目隠しをしているのに、この表情の豊かさがスゴイ！　指先まで気を抜かないポージングです。

イノ　荊城チカさん
スタイル抜群のイノは、全身赤のコスチュームが見事にハマってます。

ソル　ハクヤさん
イケメンのソルを発見！　女性の方ながら、衣装の作りでシルエットを上手に再現されています。

アクセル　夜句龍さん
カラーコンタクトと銀髪でシャープな雰囲気を演出しています。ミステリアスでカッコイイ！

メイ　浅葱さん
こちらはキュートな笑顔のメイちゃん。明るいオレンジの衣装がとても似合っていてかわいいですね。

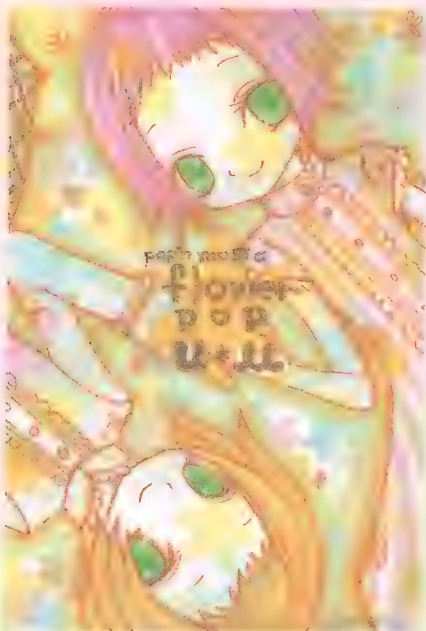
カイ(椿丸さん)、ソル(十六夜さん)
ちょっと凝った写真を撮らせていただきました、ソルとカイのお二人です！　少しダークな感じも、雰囲気出てますね。

ARCADIA FRONTIERS

まだ肌寒いという人もいれば、もう暖かいという人もいるカオスなこの季節。三月は新生活シーズンの一歩前にして、季節の節目でもある大事な月デスよ！　この季節の到来を心から歓迎すべく、今月のA-Froは一歩先行く春模様！　まずは男色、いやさ暖色あふれるカラー通常営業「アフロCMYK」からいってみましょうかーッ!!

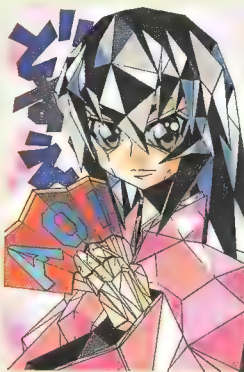
福田椚太郎：P176（バラエティCMYK）／P177（グレースケール）／P180-181（歳時記）
カイゼルちくわ：P174-175（CMYK）、P178-179（大瀑布）

今月の一枚！

（埼玉県　松澤シュキさん）

（宮崎県　ウタノエイリさん）
☆花は咲くだけで、人をあったかくしてくれる。
花が奏でる、香り立つポップビートはいかが？

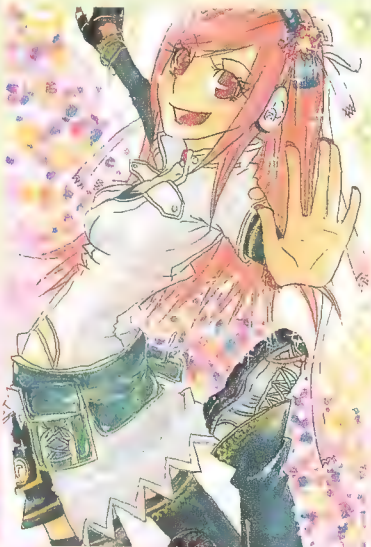
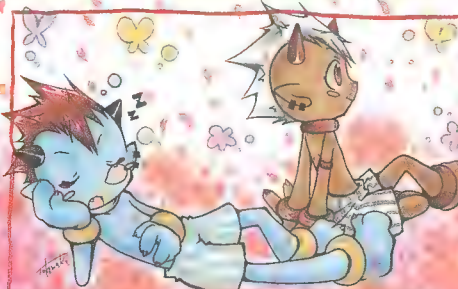
（東京都　丹瀬詩音さん）
☆桃色の風が運ぶ、春の薫り。
あとちょっと待てば、春はすぐ。

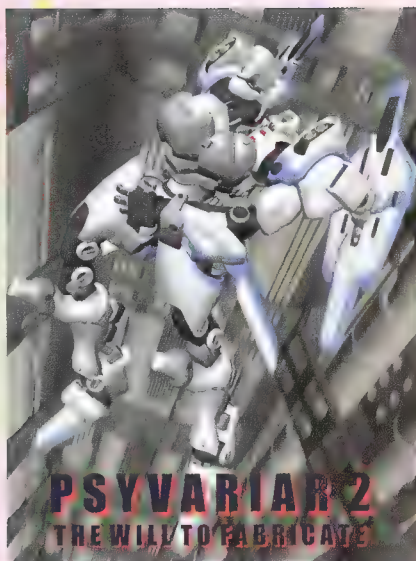
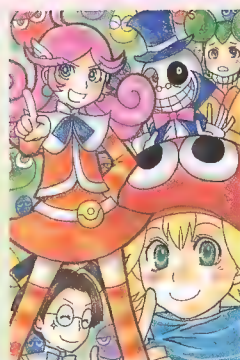
（東京都　QQQ君）
☆出会いも別れも、こんな明るい笑顔で。
三月中は、学生諸君にゃスマイル必須！

（徳島県　伊吹猫太郎さん）
Ⓗ卒業と入学とが混じり合うこの季節！
ドジっ子も元気っ子も、みんな羽ばたこう！

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆新季節どころか、退化してるよッ!?
まだ少し残る、肌寒さの表現ってことで。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆「一生懸命」は大事な財産。くじけず
燃えりゃ、案外どーにかなるもんさ！

（神奈川県　MSY君）
☆新たなステージに上がる人たちよ、期待せよ！
こんな黄金生活の幕開けもある……カモネ！（言逃）

（北海道　河瀬ときをさん）
☆雲の上は、いつだって春日和。
ほんわか気のまま、これもまた春のカタチ？

（愛知県　みなぎゆうさん）
Ⓗ日本の春を彩るニューヒロイン！
茶倉前線は、ただ今日本を縦断中ですゾ。

A-Fro ひみつ情報　説明しよう！（古）　投稿作品に寄せられたコメントの頭にⒽマークが付いていることがありますが、これはその作品の作者様がホームページをお持ちであることを表す近代表現です。各HPのURLは、ARCADIAMAGAZINE.comにて確認できますぞ！　いざ、めくるめく投稿者ワールドへアクセス!!　アドレスはこちら。→http://www.arcadiamagazine.com/

（神奈川県　ROD君）
☆恐れずに飛び立て、弾雨の戦闘宙域へ。恐れなければ、死は自らを靡く味方となる……。

（埼玉県　遊子さん）
☆格闘家には、三つ編みが似合う？
さっそうと揺れるおさげにアーツを感じれ！

（愛媛県　蜂子さん）
☆サブキャラもみんな魅力爆発！
動かしてみりゃすぐにハマりまっせ！

今、『ぷよフィー』投稿が大フィーバリー中!?

（神奈川県　KEI君）
Ⓗぷよシリーズの新たな顔!?
アミティ嬢の元気は底無しデス！

（千葉県　進藤千尋さん）
☆甘酸っぱく思う、愛の味。
あなたに来た春はどんな果実？

（大阪府　カトウデジ太さん）
☆儚く、Fallen Angel.
いや、兄謹製の衣装かッ!?

（山口県　里田里美さん）
☆激しさと安らぎに、揺れる音たち。二つの狭間に、見出せ。ホンモノを。

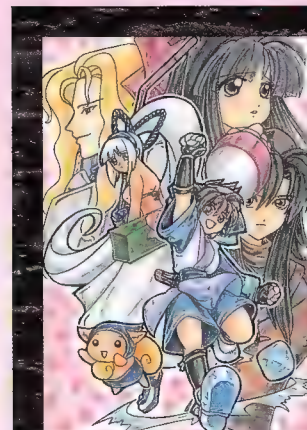
（東京都　よし☆ヲさん）
☆コッ、コケティーッチュ!!（悶絶）
見ているこっちの理性がフィーバーかと。

（神奈川県　イズミモチヨさん）
☆ちょっとイタズラっぽいこの視線……
現代のヒロインには必須条件かッ!?

闘劇2004

投稿個人戦

[illegible]はダレ？　単純なその問いの答え[illegible]「[illegible]2004」はただいま予選進[illegible]　[illegible]作品でも「[illegible]」を盛り上げ、[illegible]とする次第です!!

（大阪府　ムンク園山さん）
Ⓗかわいく見えても、無敵の空中殺法。あの暴れっぷりは、本戦でもぜひ見たい！

（静岡県　みんくろうさん）
☆女性陣が非常に魅力的な「サム零」！
最強位に輝く、真のヒロインはだれか!?

（京都府　[illegible]団もそて君）
☆「闘劇」を見てからハマった人も多いGGXシリーズ！　さて、今年は…!?

（岡山県　P.Wさん）
Ⓗ自身を縛るレザーは、覚悟の証か。
その姿は美しく、恐ろしく、愛らしくもある。

（福島県　米君）
☆長きにわたる拳友との因縁も、「闘劇」の大舞台でなら決着する……かも!?

（群馬県　BOS君）
☆柔にて、剛ならずともすべて制す。日本武道の神髄は、格ゲーにも共通と見た！

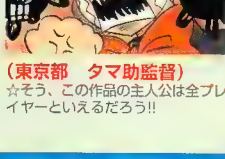
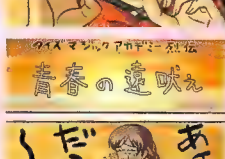
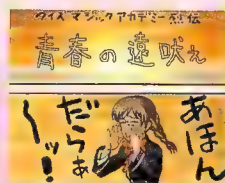
（北海道　月光庵さん）
☆目の前のすべてを砕く拳、決して折れない信念の拳……。「鉄拳」の一言が秘める意味を、余すこと無く伝える一枚です！

A-Fro ひみつ情報
そろそろ春物を出そうかどうかと悩んでしまう日和です……などと主婦じみたことを言いつつも、やはりまずはゲーセンで遊びたくなる季節ですね。特に学生の皆さんは春休みもあり、羽根を伸ばしたくなる気持ちも分かりますが、開放的になってゲーセンでのマナーを忘れたりしてはダメですぞ！　迷惑かけずかけられず、楽しく休みを満喫していただければ幸いです。

A-Fro バラエティ CMYK

「バラエティCMYK」といえば、アーケードゲームのカラーイラスト満載の極楽浄土！今回は久々復活のギタドラ特集でクールにキメつつ、ページ全体からやけに濃い口な空気を排出しているのです。

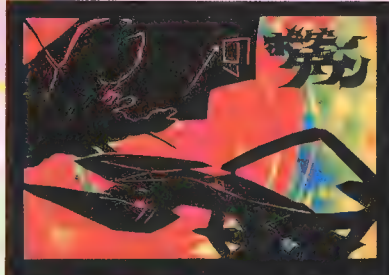
（東京都　楽丸さん）
☆太い線で力強く描かれた春麗と、夕映えの空。どこか、敗北の中の決意を感じさせる光景です。

（東京都　墨桐真唯君）
Ⓗゾンビ百匹と一人の男、君はどちらが永らえると思うかね？　言い忘れていたが、男の名は毒島力也だ。

『マジアカ』真実の物語！　この春思いっきり泣いてください！

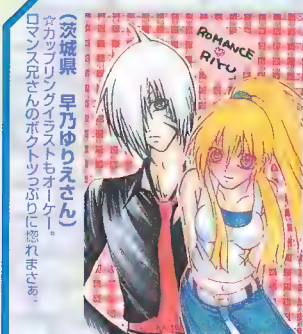
（東京都　タマ助監督）
☆そう、この作品の主人公は全プレイヤーといえるだろう!!

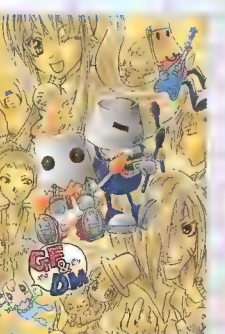
（鹿児島県　HEELさん）
☆白い世界を踏み荒らすことを恐れ、足は立ちすくむ。空に浮かぼうとも、たゆたう雪は身体に当たり砕ける。

（茨城県　Hopiさん）
☆紗夢らしからぬムッツリな面持ちも、アレンジのスパイスといえましょう。

（富山県　青柳檜君）
☆「出でよ、我がモンスターよ！」な瞬間？それともデッキ編集中でしょうか？

（東京都　岩崎康史君）
☆円谷チックかつ空想科学シューティングな味わいといえよう。GREENの切り抜きが細密ですな。

弾け！　たたけ！　快音大陸ギタドラ

ファンの熱烈な声援にお応えすべく、帰ってきたぞギタドラ特集！　もっともっと投稿してEXTRAステージ（コーナー拡大）と参ろうぞ。

（茨城県　早乃ゆりえさん）
☆カップリングイラストもオーケー。ロマンス兄さんのボクトツっぷりに惚れまさぁ。

（神奈川県　杉崎佑さん）
☆「恋は水色」として、ゲーセン以外で聞いた人も多いはず。まあ、自分は娘ッ子のブロンドが（略）。

（熊本県　伯爵ケリーさん）
☆たくさんのムービーイラストを描き込んでくれてサンクス！　でも、ギタドラティーチャーズが神ですわね。

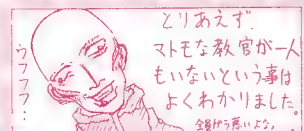
（静岡県　ココロザシノさん）
Ⓗすでにギタドラ小町といった貫禄のイメージガール的存在ですのう。イラストは小憎らしい度増量と見ましたが（笑）。

（神奈川県　磯崎聖君）
☆凶夢のごときハイピッチが、感性に作用する毒刃と化す！　逃げるか？　受けるか？

（福島県　堺幸四郎さん）
☆清涼感抜群の名曲　この絵を見ていると、体と心の透過率が高くなりそうです。

A-Fro ひみつ情報
今回の「ギタドラ特集」のように、「あのゲームの特集をやってくれい！」という意見がありましたらお気軽にA-Froまでリクエストをどうぞ！　我々は読者さまの魂の叫びから企画を捻り出すことも多いのですよ。もちろん、「読者のみんな、このゲームをやろうぜ＆投稿しよう」と訴えかけるのもオーケー。まずはゲームのPRポイント＝面白いところから探してみよーぜ。

アフログレースケール。

アーケードゲームにまつわる文章&イラストで構成する当コーナー「アフログレースケール。」では、皆さまのアーケードゲームに対する主張をメインに記していく次第であります。

(茨城県　沖田戒SG君)

自由地図 心のゲーセンルート

自分はゲーセンへ行くとき、いつも「今日のゲーセンの巡り方」なるものを頭の中で考えています。

「まず『ギタフリ』して、『イスカ』して……もう一回『ギタフリ』、いや『ドラマニ』も……」みたいな感じで。多分、アーケードゲーマーの皆さんはマイカーに乗りながら、チャリをこぎながら、早歩きしながら、そんなことを考えてしまうと思います。

ゲームのことを考えてゲーセンに着いて、ゲーセンのにおいを嗅いで、その頭の中で考えたルートを辿る。そこには新筐体があったり、プレイがすげーうまい人を見てその人のあだ名を「ボス」とつけてみたり……。

「オレってもしかして今、一番幸せかもねぇ」とか感じたりして。

(福井県　氷点夏君)

☆その気持ち分かるッ。新作の入荷日に学校から筐体への最短ルートをシミュレートしたりね。いくら業界が進化して、システムが複雑になっていこうが、自分の中の情熱を絶やさなければ——時代に応じた"新しい感動"が見付かることでしょう。

(栃木県　can't HUE-hm君)

☆「どちらの星系の方ですか?」とばかりにアブノーマルなイメージが増幅されていますが(笑)、実際のゲームではそんなに……やっぱりアヤシィー!

(福岡県　武術師某さん)

☆東京モンは冷凍マグロを武器にして闘う連中、と教え込めば農村の過疎化に歯止めが掛かるかも……。

新作ゲームにイロイロ物申すッ!

先日、友人宅で実に九年ぶりに『ストⅡダッシュターボ』をプレイした。僕の銀春麗は動きが固く、対戦と呼べるものではなかった。

当時、投げや百烈キックを絡めた起き攻めを駆使し、体力を削り取るさまから「虫喰い」のアダ名を持っていた僕とは思えないくらい、ショボくなっていた。

もう一度、あのころのスタイルに戻りたいと思った矢先に、アルカディア二月号で『ハイパーストリートファイターⅡ～アニバーサリーエディション』がアーケードに登場、という記事を見付け、たまらなくうれしくなった。銀色の尻をまた追っかけられることを友人に報告したところ……、友人T「マジ!? やったな!また昔みたいに競い合えるな!!」僕「今から修行すっか!」

昔の情熱が取り戻せて、今はただただ『ハイパーストⅡ』のゲーセン登場を待つばかり。早く銀春麗(特に乳と尻)に再会したいです。

(北海道　毒蛇突君)

☆チラホラとストレートなりビドーが見え隠れしているが、その情熱たるや良し!『ハイパーストⅡ』のように懐古的でありながらも前進しているゲームが、もっと世に出ていただきたいですな。

12月、近所のゲーセンに『イスカ』が入荷した。2ライン制で多人数でのプレイが可能……。記憶が正しければ、『餓狼伝説』以来となるシステムを搭載した格闘ゲーム、違ってたらスマソ(担当:『風雲默示録』シリーズもよろしく哀愁)。

周りからの情報によれば、キャラをカスタマイズできるとか。しかもネットワーク対応。そーなると、某麻雀ゲームや3D格闘ゲームみたいにアクセサリーを付けたり、3Dレースゲームのように、一定回数をプレイするとパーツチェンジメニューが出たり……。

と期待したのも束の間。カスタマイズできるのはプレイヤーネームやサバイバルレベル、EXカラーなどなのねん、ちとガックシ。

家庭用『ストゼロ↗』にあった属性付与可能(例:ポチョにダッシュ機能、チップに防御力アップなど)にすれば、より激しいバトルが繰り広げられるはずなのになぁ。

まだポイントが足らないのでサバイバルレベルを購入できませんが、これからジャムをじっくりとカスタマイズしていきます。

(栃木県　援護歓迎!　LEVEL1 MUGEN君)

☆属性付与はかなり熱そうですが、非AW-NETユーザーとの格差が大きくならない程度のオマケがいいですね。「自キャラは防御不能だが、AW共通ポイントが多く貯まる」とか。サービスの今後の展開に要注目です。

KOFの世界観やキャラにハマって、長年KOFをプレイしてきた一プレイヤーとして、『KOF2003』への率直な感想を述べたいと思います。

せっかくのスピーディーなゲーム展開なのに、レスポンス(操作性)に少し難あり……。それから、対戦・CPU戦共に時間切れになりやすいのが気になりました。新システムはこれからもっと練っていけば、面白いものになっていくかもしれませんね。

キャラクター面では、同一作品内でも各ストーリーや各設定に食い違いが見受けられ、破綻しているのがヒドイです。

SNKプレイモア社は『KOF2003』において、キャラに惚れ込んで純粋にCPU戦や対戦を楽しんできた人たちよりも、ゲームをほとんどプレイせずにキャラのみで騒いでいる人たちをターゲットにしているような印象を強く感じました。辛口な意見だと思われてしまうのかもしれませんが、KOFへの想い入れは、かなりあったゆえのことなので……。

KOFがこうなってしまって、非常に悲しいです。『2000』のころまでのKOFが懐かしくて回想すると、目頭が熱くなります。

(京都府　佐々岡ゆりのさん)

☆もちろん佐々岡さんの意見がユーザーの総意ではありませんが、歴代KOFと生きてきたプレイヤーからこのような意見があるのも事実。今後とも歯に衣着せることのない、貴重な「プレイヤーの声」をお待ちしております!

サミーの新作『ネットセレクト サラリーマン金太郎』を見て、やっぱりキャッチコピーは「今のゲームセンターには元気がねぇ!!」で決まり、とか思いました。

(東京都　ポフ君)

☆うぉっしゃあぁ!! というか「今のアルカディアには元気がねぇ!」と言われないように、ボクたち頑張るよ。

(福岡県　真崎リクさん)

☆この絵を見た瞬間、「ロボカイから逃げるホラーゲーム、なんてのもあっていいかも」と感じました。

(岩手県　きりふ風丸さん)

☆目がマジだヨ! 介護保険が絶対に適用されない齢さまですな。

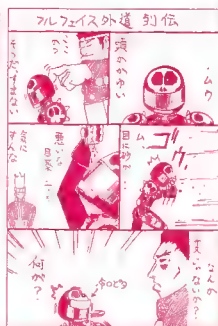
A-Fro ひみつ情報　封筒で作品をまとめて送ってくださる際のお願いです。投稿イラストは封筒から出して取り扱うので、作品の裏面にはそれぞれにご住所とお名前(本名&ペンネーム)を書いておいてくださいね。また、複数コーナーあての作品を同封する場合(A-Fro内コーナーあて、「MVS大明神」や「GGXXアソシエイション」などほかの投稿コーナーあて)は、各コーナー名を封筒に書いてくださると助かります。

A-Fro漫画道場

ゲセっ子の脳内で繰り広げられる光景を、漫画という小粋かつ洒脱な表現手段で見せ付けてやる、ってなコーナーですね、ココは。

（東京都　STS!君）
☆腐女子も鼻血ナイアガラ、お水系侍の底力ァ!!
貴公子っつーよか奇行子ですのねブフー（大寒）。

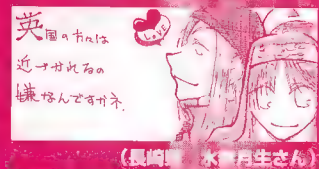
（埼玉県　真紅さん）
☆なかなか見どころのあるトゲ娘よ。次は伝説の剣山ニテラブレイをば。

（滋賀県　けいまる君）
☆ヘルムは顔の一部です。……焦るな、気にしたら負けだ。

（千葉県　バックアーボさん）
☆呼べば集まる素敵なますらお♪
そんなお國でよければ頑張れぃ。

アルカディア大瀑布

最近し、その実態が…コーのドタマがいつも書ゆえ。…とりと琥珀で始まった今月の「大…」です。…はここ、季節など意味ナシの…なワケで。

（長崎県　水…月生さん）

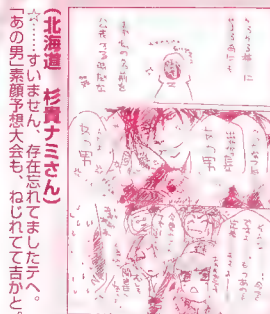
（愛知県　御影道行君）
☆見える、見えるぞ！　ナムッ子の軌跡がッ!!
「ガンバレット」を出してくるあたり、あんた素人じゃねえ。

易鳥大乱闘祭

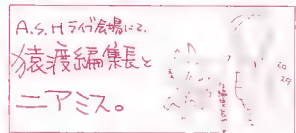
各地で絶賛稼働中の「ギルティギア易鳥」。この大波を逃すことなく波乗りしつつライン移動攻撃、そんな不意打ち大歓迎の戦場ッスカー。

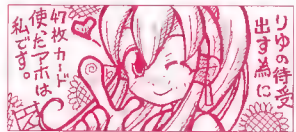
（千葉県　ふじ伊摘さん）
☆……間違いが……ねぇ。つか、チップこの漢字読めるのか？

（広島県　天城桜丸君）
☆ヒィ、投げちゃダメよダンナ！
ジョニーファンとのトレードを推奨。

（北海道　杉貴ナミさん）
☆……すいません、存在忘れてましたテヘ。「あの男」素顔予想大会も、ねじれてて吉かと。

（千葉県　麗crown君）
☆前号に続き、兄妹のカルマあふれる第二話登場。
ジャコウ父さん、聖霊バウワァは偉大だよムフー（荒息）。

アフロ的日常。

ゲセを離れても我らゲセ人…とばかりに、頼んでもいねぇのに日常に忍び寄るゲームの濃ゆ～い影を、ちぃと密着24時してみました大佐殿。

（神奈川県　MSY君）
☆ヒーローは案外僕らの身近に。

（千葉県　知早さん）
☆理想的な覚えられ方じゃないの。

（神奈川県　えみ君）
☆家計がリアルにしのばれます。

（東京都　林檎君）
☆歌って吐いたなら大往生。

ガーデンローズ罪

男の耽美に満ちた秘密の花園は、本気で秘密になりかけていた風味。今ここに復活を願い、サルベージを敢行してみました。

（愛媛県　バカパンさん）
H青い果実は落ちるのか？　気を付けろ、そいつらそろってリーチ長えぞ!!

（山形県　出海左京さん）
☆耽美というよりは、もはや男神の聖域に達した一枚。……父さん、もう知りませんッ!!（涙逃）

（千葉県　桃源☆郷君）
☆……（確認）……お。
KOFトリビアとして、15燃えたろ進呈。

A-Fro ひみつ情報 新規投稿者の方々から、「作品が掲載される人って、月に何作品くらい投稿してるんですか？」とのご質問を最近多く頂きますのでお答えしましょう。ほとんどの方は月に1～3作品ぐらいのペースで送ってきてくださいます、数が多ければ掲載されやすいというワケではなく、「描きたいものを描きたい数だけ描く！」という自ら楽しむ姿勢が、作品を輝かせる一因なのかも!?

今回は担当の田渕健康師匠が太陽風に吹かれて四散したため、アンケートハガキからよもやまを拾い集めて紹介する当コーナーは私、ちくわが担当します。まぁ定番の、田渕健康なのに不健康とはこれいかにププ、などと直にいうとナノ5秒で殴殺される危険な自作自演SGは、胸の中にしまいましょう。つか師匠は病気と違うし。

『ゾイドインフィニティ』のために、バーチャロンを始めようと思ってます。少しでもツインスティックに慣れねば。つーかせめてまっすぐ進めるようにならんと(前にバーチャロンをやった時はナナメカニ歩きしかできんかった)。
(岩手県　きりふ風丸さん)
☆人型ロボットを駆るのも良いが、動物を操る3D視点モノをプレイするのも良いかと。『アルマジロ・レーシング』とか。

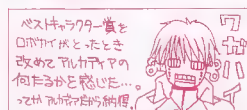
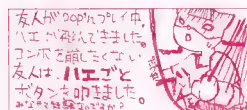
アルカディア2月号を買うために16軒も回った。この本を手にした時には死にかけだった。……寒さで。
(石川県　あきし君)
☆凍死寸前でもアルカデを火にくべたりはしないであろうキミに、勝手に乾杯。

元旦にガンタンクかよっ!!……こんなシャレでよければ載せてくだシャレ。
(茨城県　プチグソーパズル君)
☆はい一等賞。次。

昔のアルカディアを読み返していたら、No.30のP44にて「bearmania」という記述を発見。……熊マニア？　と思ったと同時に、ビッグ・ベアーは今どこで何してるんだろうと思い、ちょっと切なくなりました。
(鹿児島県　HIS君)
☆目を閉じてごらんなさい。そうすれば、いつでもヤツの雄姿は鮮やかに思い出される……。とかそそのかしつつ、みんなが目を閉じてるスキにNo.30全部回収&証拠隠滅大作戦とか。ムリか。

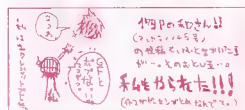
酔ったまま『サイヴァリア2』をプレイ。……あれ、なんで俺泣いているの……。
(三重県　MAO君)
☆星の瞬きがキレイ過ぎたのさ。

今年のSG闘劇は、団体戦ですか？
(京都府　劇団もそて君)
☆オウ、ディンジャー。しかし企画魂は買ってお釣りをたたき付けるが礼儀のアフロズゆえ、さらに企画案が集まれば特攻します。

⬆(大阪府　和さん)
☆一子相伝で続けてちょ。

⬆(東京都　アケロン人君)
☆その想い……受け取ったッ。

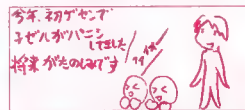
ベストキャラクター賞をロボケイがとったとき改めてアルカディアの何たるかを感じた…。
⬆(秋田県　比良坂黄泉さん)
☆常に口ボを推すアルカデです。

⬆(宮城県　藤瀬綾太(元・東雲)さん)
☆本当にあったコスい話。

友人がpop'nプレイ中、ハエが飛んできました。コンボを崩したくない友人は、ハエごとボタンを叩きました。
⬆(福島県　アキトさん)
☆その覚悟が上達のカギだ。

⬆(三重県　偽CATさん)
☆ハウマッチ感が吉。実証希望。

⬆(埼玉県　UZ君)
☆すごいぞ振り向きボタン。

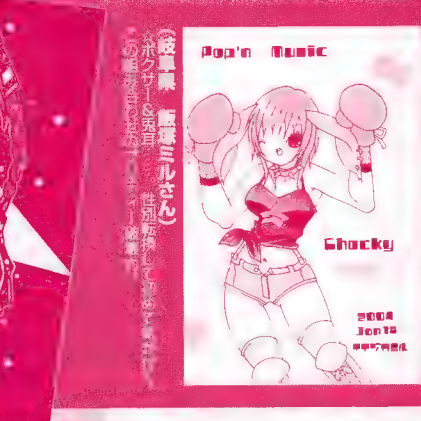
⬆(東京都　ガーリック君)
☆ヅラかも知れぬ。油断するな。

⬆(京都府　イジィ。さん)
☆ファン必携の逸品かと。

⬆(宮城県　ST-D君)
☆うらやましい教育環境ネ。

ブリセル大作戦

前々号の「腹れ外道子」企画は大反響を呼び、「こんな外道になら食われてもいい」との意見もちらほら。そんな真雑なみ一♀変態者の業ナリ。

(大阪府　和さん)
Hわりかし一人劇団風味。「ライオン好き」でもキングっぽくロングランしちょれ一い。

(福岡県　あまどれあさん)
☆いろんな意味で、もう秘密アヴァいてるよ!!だからもう、次のMAPへお逝きなさい。

SG闘劇2004 冥王星域予選

シケてて何がワルい？　などと言ってみても、やっぱり寒いもんは寒いSG（シケギャグ）の祭典なーのデース。闘え!!

(熊本県　カルロス・宮本改めエレ金哲君)
☆今月の予選突破は、審査員全員一致でこちらに決定。シケっぷりを押し通す連撃、これぞ脅威のメカニズム。

ちくわが大漂布担当期間のうちにと、親の目を盗んで進めております「SG闘劇」企画。今月も予選と銘打ってコーナーを設けてはいますが、別に本戦出場枠を競い合っていただいたりしてるワケではありませんのでご安心ください。いきなり「ピチっ子闘劇」や「ゲルエロス闘劇」とかに変わる可能性もあるのが、混沌たる「大漂布」の自慢ですゆえ。……いや、さすがに無理か(汗)。

げーせん歳時記

☆ユルい空気と、身を削ったギャグがたまらん……。最近気付いたけど、ダーツって先端が針じゃないのね！

脱格ゲー食わず嫌い宣言！　スーパーファミコン版『餓狼伝説』以来、実に10年ぶりで格闘ゲームの『KOF2003』に挑戦中！

でも、近くのゲーセンには対戦台しかないので、ボコられっぱなしです……。

（大阪府　ユウ・シーガル君）

☆乱入対策には、知り合いに対戦の相手をしてもらうのが有効だけど……。人のいない時間を見計らって練習を続けてみてください。一勝できたらアフロに報告よろしく！

格ゲーってオッサンがやるもんだと思ってましたが、ブリジットを1回使ってやってみたら、ハマりましたヨ！

（神奈川県　鈴木紅子さん）

☆15才の乙女より。ショック！オイちゃん、ショックよ！

春のゲーセン生活向上週間

先日、初めてダーツマシンで遊びました。自分を含めて、リストラくらった同僚三人で、平日の真っ昼間から。まさに「投げやり状態」。

ガラガラのゲーセン、タバコの煙と差し込む西日の中でだらだらとやっているうちに、学生時代の「古き良きゲーセン」を思い出してしまい、少々雰囲気に浸ってました。その後、もちろん転職はしました。まだまだゲーセン行きたいですし……。

（東京都　M.O君）

（静岡県　神堂晶さん）

☆グッとカメラがあおった感じのプレイ中ショルキー。サウンドがうねりを上げて襲ってきそうですよ！

闘劇2004

グレースケール

ついにA-Fro読者から「闘劇2004」参戦リポートが！　まだ予選は残っているので、みんなも彼に続きなはれーっ

（秋田県　さつまのこさん）

（埼玉県　DX君）

（宮城県　STO君）

最近は音ゲーやレースゲーが幅を利かせ、昔の花形であった(多分)「職ゲー」がゲセの隅に追いやられてしまっている。この現象は今に始まったことではないが、自分が通い詰めているゲセも例外に漏れず。

その日はギタドラのプレイを目的に来店したのだが、本作はおろか、ほかのBEMANIシリーズも「満員御礼」状態。仕方無くプレイをあきらめて、何げ無く壁際を見るとそこには『パワーショベルに乗ろう!!』があった。

いわずと知れたパワーショベルを題材にした「職ゲー」であり、あの重機メーカーのコマツとタイアップした作品である。発売当初は自分も随分とお世話になったものだ。

ほかにプレイする作品が無かったので、久々に筐体に腰掛けてコインを投入。と同時に声優の永井一郎さんが声をあてたカントクくんの「よ～く来た。コースを選んでくれ!」の声に「おう! 帰ってきたぜ!」と心の中で応える。

既に一見さんでは無いので「コミカルモード」、最初のお題は「海ガメを救え」を選択。当初からの疑問である「パワショでカメなんざすくった日にゃ動物保護団体からクレームが来るんじゃないのか?」なんてのは無視して、ノルマ達成に専念する。その後も着々とノルマを達成していたが、某番組の一コーナーに類似した「電撃○リ○リ棒」で文字通りの爆死。

だけど、何だかすがすがしかった。そして、ゲームオーバー時にはカントクくんの「ご苦労さん! また来いよ」のセリフに「おう!」と大きく応える。まったくもって自分でもアツいヤツだと思った。

皆さんも「職ゲー」=「地味ゲー」と断定せず、一度はプレイしてみてはいかがですか?

eb!

(岡山県 きるえりっひ智恵君)

☆自分が夢見ていた自分になれる、そんなSF(少し不思議)な気持ちにさせてくれるドリームジャンル「職ゲー」。

救急車のドライバーになったり、消防士になったり……万人が楽しめるゲームは、いつまでもゲーセンに残っていてほしいものです。

1月17日に大阪の梅田ジョイポリスで行なわれた「F-ZERO GALAXY CUP」へ行きました。スペシャルマシンデータのダウンロードに時間ギリギリで間に合ったりと、冷や汗ものでした。

ちなみに、この大会の決勝はゾクゾクくるほどの激戦で、とても感動しました。

(静岡県 F-ZEROフリーク君)

☆大会はプレイヤーのやる気をアップさせますね。筐体は最強のムービング筐体サイクラフトだったのかしらん。

ハイエナ二等兵……『ウォートラン・トルーパーズ』において盾から出てこない男、というかオレ。同僚が力尽きてからがオレ様のステージだ。

(千葉県 ハイエナ将軍君)

☆都会に放たれたライフのハイエナ――性根をたたき直してやってください、ブッチョ軍曹～ッ!!

DRAGON TREASURE

(大阪府 火熨斗鈴矢さん)
☆とりあえず、ワープ移動はもーカンベンって感じで!

Ghouls'n Ghost

(東京都 F・F太郎君)
☆たとえ鎧が剥がれようとも、その身をまた装甲と化して!

A-Fro データが出た! ACラボラトリー LABORATORY

アンケート
「理想とする2D格闘の世界観」集計結果

A 70%
B 25%
C 5%

- A 現代もの(リアル系、学園モノ)
- B 時代もの(剣客モノ)
- C ファンタジーもの(異世界、未来・SF系)

アーケードゲームのネタならどんと来い! 優秀作品(eb!マークが付いた作品)には、QUOカード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
○投稿作品は「未発表」のものを! 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○締め切りは「必着」の日です!! 遠方からの投稿の際は要注意!!
【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。
【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技!
○イラスト内に文字を書くなら大きめに!
文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ!
【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。
モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
○推奨サイズは592×874ピクセルか、350dpiで7×5cm程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ! JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れて送ってください。
○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください!
圧縮後サイズの上限は3Mぐらいです。

宛先だ ゴルァッ!!

「あて先イラスト」も募集中! A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンタープレイン
アルカディア編集部 A-Fro各コーナー係

次々号6月号の締め切りは……3月16日(火)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください!
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

桃の節句は三月ミッカーッ！ 緩む陽射しにお脳もほわほわしてきますが、卒業式も近付いてきます。締めるところは締めつつキリッと行きましょう。今月は冬コミあたりの本が届いてますよ！

発行／音楽機械劇場

R

R・TYPEの五つの機体の名に寄せて送る物語。独得な文体が、冷たくすらない無機質さをたたえた世界を重く、だが見事に描いています。

A5判　36P　オフセット　表紙1色
500円（本体）＋140円（送料）
onkai2@exite.co.jpに用件名「通販希望」でメールを発信

鉄拳4

発行／Half Wing

acquaintance

仁、李超狼、ブルース・アービンを登場人物とする小品。短い会話と静かな雰囲気で戦いと日常の狭間を描くスナップ的な作品です。

B6判　24P　コピー　表紙3色
定格小為替200円（本代）＋切手120円（送料）
〒326-0814　栃木県足利市通2-4-16-302
須藤弥生

発行／むせ狂う乙女

BABY BULE MINT

ギャグ

B5判　36P　オフセット　表紙カラー
700円の無記名小為替＋200円切手＋宛名シール同封
〒156-0052　東京都世田谷区経堂1-31-15　石塚ひろこ

新興勢力!?　要注目のアンジャムギルティ本です！

ほのぼの系ギャグショートあり、爆笑4コマありとバランスの取れた笑いを詰め込んだ1冊。制作者・ゲスト共に高画力のメンバーがそろっております。

カイを想い続ける紗夢の切なさと、彼女を見守る闇慈の優しさは一つに重なりそうで……というラブコメ空気がうまく活きていてグーです！

★コスプレダンスパーティ開催！
「DRESSED GEAR #001」
日時：2004.3.14（SUN）13:30〜19:00　会場：BUZZ（福岡市中央区天神・親不孝通り近く）
料金：500円（当日のみ）　DJ：諸江カズノリ／zawa.／他
※詳しくはホームページhttp://kazz.readymade.jp/axe/にて！
連絡先：〒845-0001　佐賀県小城郡小城町225-11　桂様方「DG」係まで
ネット環境が無い方は80円切手同封の上、連絡先を書いて上記住所までお送りください。

会場 損保会館 2階大会議室
（最寄り駅・JR御茶の水駅・徒歩5分）
募集：直参60スペース　委託20スペース
参加費：直参　1スペース　3000円
2スペース　6000円
委託　1スペース　1500円
コスプレ　登録制　100円
写真撮影　登録制　200円
申込締切　第1次締切　2004年　3月末日
第2次締切　2004年　4月15日
申込・問い合わせ先
〒160-0023
東京都新宿区西新宿　5-2-6-603
見川方　「斬侍祭」　宛
公式HP
http://www rinnesia net/home/zansam iral/

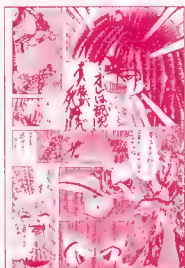
このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★ゲスト様大募集
今回KOF本（オフ）を作るに当たり、ゲスト様を大募集してます!! イラスト、ショートマンガなど何でもアリです〜。KOF'94〜'02の内容なので、オロチ編が好きな方もぜひっ!!　下記まで80円切手同封でお問い合わせください（締切4月末）。
〒739-0452　広島県佐伯郡大野町丸石1丁目4-10　大藤綾花

メイドの控え室
本館の規定は「アーケードオンリー」「アーケードで続編か出たりするものはOK」となっていますが、「続編シリーズがコンシューマに移行した作品の同人誌はOKですか？」というご質問がありました。もちろんOKです！　まあ「シリーズ通してコンシューマオンリーの作品は×」というぐらい広めに考えていただいて構いませんので、どしどしご応募を！

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

サムライスピリッツシリーズ　発行／君の好きだった歌

光と影

シリアス

やや絵的な読みにくさこそありますが、キャラの心の動きから戦闘シーンまでを乖離させずにキッチリ描ききった良作ですぞ。

制作者より：[illegible]

B5判　32P　コピー　表紙カラー
送料込み200円無記名小為替
〒183-0006　東京都府中市緑町1-19-3
吉田荘2　沼田貴治

ギターフリークス・ドラムマニア　発行／DARKNESS SOUL

GOA-HEAD

ギャグ
シリアス

デザインチックで個性的な絵柄と飄々としたネタ運びが、ちょっと不思議なテイストをかもし出しす1冊です。基本的に男×男風味。

制作者より：[illegible]

B5判　24P　オフセット　表紙3色
100円分無記名小為替＋送料200円切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒467-0016　愛知県名古屋市瑞穂区佐渡町5-33メゾン佐渡201号　高田様方「GOA」係

ポップンミュージックシリーズ　発行／日本秘密結社

H@PPY ICE CREAM

ギャグ
4コマ

かわいらしい絵柄で、淡々と微ヒドなネタを重ねる連作4コマです。ユーリ&タイマーのボケコンビにアッシュのツッコミは通じるか？

制作者より：Deuil＋タイマーが[illegible]

A5判　20P　コピー　表紙1色
200円分無記名小為替＋140円分切手＋宛名シール
〒740-0013　山口県岩国市桂町1-6-52
早川様方　八神一樹

委託冊数はだれが決める？ 値段は？ そして棍棒は？

同人風雲録・牡丹　新章

同人誌ショップの利用法（後編）

牡丹「えー、あたしこと牡丹は先日、自作の200冊の同人誌と棍棒を抱えて同人誌ショップに乗り込み、にこやかな気持ちで委託販売の交渉をしようとを目論んだところ、ジョイさんにいささか暴力的に思いとどまらせられたわけですがー。止めた以上、今回は同人誌ショップに委託販売を申し込む正しい手順を、教えてくれるんですよね？」

ジョイ「よろしいでしょう。一例として業界最大手の一つ、『とらのあな』さんの委託販売申し込みの手順をお教えしましょう。あらかじめ言っておきますが、各ショップごとに手順などは違いますから、ご注意の程を」

委託冊数は交渉で！

ジョイ「まず見本紙を1冊、郵送で『とらのあな』さんに提出。事前に連絡すれば直接持ち込みもOK。この際『同人誌情報登録用紙』に必要事項を書いて一緒に提出します」

牡丹「その登録用紙はどこで手に入れれば？」

ジョイ「『とらのあな』さんの店舗でもらえます。Webサイトから入手することもできますな。連絡先は……

〒101-0021　東京都千代田区外神田4-3-1
株式会社虎の穴事務所　6F　同人誌事業部
TEL：03-5256-2917
FAX：03-5256-2895
e-mail：dojin@toranoana.co.jp
webサイト：http://www.toranoana.co.jp/

……です。その後、『とらのあな』さんからFAX、手紙、e-mail、電話のいずれかで発注連絡が届きます」

牡丹「それ、何についての連絡なんですか？」

ジョイ「その同人誌の委託を受ける冊数、などですな」

牡丹「え！　冊数はこっちで決められないんですか!?」

ジョイ「登録用紙に希望納品数という欄はあります。でも正式には『とらのあな』さんとの交渉で決定されます。希望通りになることもあれば、ならないこともあるのです」

牡丹「あの、それは要するに同人誌の中身を審査されて判断される、と。売れそうか、売れなさそうか……」

ジョイ「そのほかにもいろいろな事情は考慮されますが、有り体に言えばそういうことですな。まあプロの目で実力相応の冊数を判断してもらうのだと考えればよいでしょう」

売上金は振込で！

ジョイ「この発注連絡を受けて、サークル側は同人誌を『とらのあな』さんに発送。この際、とらのあな専用納品書を同梱します。納品書を持っていない場合、発注連絡の際にその旨を告げて、取り寄せるようにしましょう」

牡丹「同人誌の値段はこちらで決めていいんですね？」

ジョイ「ええ。『とらのあな』さんの場合、店頭価格の三割が委託手数料になります。それを計算に入れて自分の取り分となる卸値を決めます。卸値は即売会価格を超えなければどう設定しても構いませんぞ」

牡丹「あー、じゃあ即売会での価格と店頭価格を同じにしたい場合は、0.7をかけて卸値を下げればいいのか」

ジョイ「売り上げは月末に銀行振込あるいは郵便振込で入金されます。なお委託期間は三カ月で、売れ残った同人誌に関しては『返本のお願い』の連絡が来ます。ふう、駆け足ですがこんなところですか。より詳しいことについては『とらのあな』さんに連絡されるのがよろしいでしょう」

牡丹「むー、まずは見本誌を送るところからですね。よーし、同人誌情報登録用紙をもらいに行ってこよう！」

ジョイ「……棍棒は置いていきなさいね」

クイズマジックアカデミー　発行／サークル浪漫飛行

TROUBLE MAKER

18禁
シリアス
ギャグ

男性経験のないことに焦りを感じるシャロン。ルキアは自分に魔法をかけて……。雰囲気は陽性ですけど、かなりハードにえっちいです。

制作者より：ルキア×シャロンのHマンガ。[illegible]

B5判　32P　オフセット　表紙カラー
400円分無記名小為替＋140円分切手
〒811-2112　福岡県粕屋郡須恵町植木725-16　竹重様方　馬場重樹

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記入したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。4月末に掲載を希望する人は3月19日（金）必着です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

アルカディア 超 推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text●Joe／「CAPCOM VS. SNK 2」は今でも現役バリバリの対戦格闘ゲーム。私は家で鍛えてゲーセンで対戦しています。

『幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～』『CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001』

闘劇2004の種目タイトルに選ばれ、再び注目を集めている「CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001」。すでに全国で対戦が熱くなっていることだろう。そこで、今回は本作に登場する高嶺 響に焦点を当ててサイトをご紹介しよう

高嶺 響の初登場は、武器を使った格闘ゲームである『幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花（以下月華の剣士2）』。本作の魅力は、新しい要素を取り入れたゲームシステムと、幕末という時代背景で展開するストーリー、そしてオリジナリティあふれるキャラクターデザインだろう。

今回はイラスト系サイトとして高嶺 響のイラストを取り扱うサイト、検索系サイトとして『月華の剣士2』に関する情報を取り扱うサイトをご紹介。ちなみに、ウェブリングや各個人のサイトにあるトップページの最下部やリンク集もこまめにチェックしてみよう。今までに無かったサイトに出会えてネットワークも広がることもある。

再落下 海ノ
http://yotsuba.saiin.net/~rakka/
個性のある画風と色使いは芸術的！ 高嶺 響は「悲しい雨」というタイトルで掲載されている。なお、18禁なので注意が必要。

spike A's guns. BANZY
http://www.interq.or.jp/rock/bnz-can/banzy/
イラストは水彩画が中心。しっかりと構想を練って描かれているので、じっくりと楽しみたい。「THE KING OF FIGHTERS」のイラストも要チェック！

太陽のあたる場所 璃虎
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bishop/7065/
和風テイストあふれるイラストが楽しめる。筆画の高嶺 響はイメージとぴったり！ そのほか、さまざまな作風の作品も掲載している。

Blizzard!!～震・雪風巻～ 零ノ弐
http://blizzard.fc2web.com/
『月華の剣士』シリーズ中心。「華画帖」には、30を超えるイラストが掲載されており質も高い。また、「月下小話」にて短編漫画も楽しめる。

ハイドロオモチャヤ 梧ネミ
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/8474/
刹那と高嶺 響のイラストが多数設置してある。水彩画で描かれたイラストは透明感があり魅力的！ 壁紙もダウンロードできるので要チェック！

『月華の剣士2』のイラスト満載！

オウチャククウカン 白風つみき

すっきりとしたデザインのトップページも魅力！

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Rook/2671/

トップページのイラストが印象的。また、同人活動報告も掲載されている。コンテンツの一つである、「激討！幕末ロマンチック対談」が面白い！ イラストはカラー・白黒イラストと多数設置。中でも「幕末ハロウィン？」と題された刹那と高嶺 響のイラストがオススメ!!

武器対戦格闘ゲームのイラストに注目！

豆吹雪 いんげん

ボトルキャップ化されたイラストも楽しんでほしい！

http://homepage2.nifty.com/mamehubuki/

イラストは『月華の剣士2』だけでなく、『サムライスピリッツ』、そして『ギルティギア イグゼクス』の梅喧といった武器格闘を主体とするキャラクターが中心。また、掲示板にはボトルキャップ化されたキャラクターたちのイラストが設置してある。

高嶺 響攻略サイトの筆頭！

高嶺響の人斬り講座 幻影の魔術師

攻略情報だけでなくイラストも充実。響ファン必見!!

http://www006.upp.so-net.ne.jp/syuminoheya/gekka.htm

高嶺響のサイトとして、濃密な攻略情報を掲載する。攻略情報はゲームの基本から対人戦における戦術まで網羅。また、プレイヤーにとってうれしいのは対戦台情報。ゲームセンターの情報がコメント付きで掲載されているので参考にしてもらいたい。

高嶺 響イラストサイトのリンク集としても活用！

GIRLHOOD MIYA

テーマに基づいて描かれているイラストに注目

http://www.moon.sannet.ne.jp/rakugaki/

ポップでかわいいトップページのイラストが印象的。リンクページは使いやすく、『月華の剣士』シリーズのイラストサイトがきれいにまとまっている。かわいいものからリアルなものまで、さまざまなイラストが掲載されている。ちなみに音ゲーのイラストも掲載している。

Blue Cat's Inn 安石ネコ
http://www.wcn.to/~yasuishi/
刹那と高嶺 響中心のサイト。イラストページは、「シリアス系」・「ギャグ系」に区分されている。「図書館」に掲載されている小説もオススメ！

B+M 緋月らい
http://www.d5.dion.ne.jp/~hizuki/
イラストはどれもかわいいものに仕上がっている。作者の同人活動も掲載されているので、定期的にチェックしてもらいたい。

Swivel 六呂
http://www27.tok2.com/home/rikuro/
「ぷに系イラスト」には、かわいらしいイラストが満載！ 『THE KING OF FIGHTERS』のショートストーリーも必見！

HOLY BLADE 高葉都古
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Rook/3177/
高嶺 響は「二人娘」というお題の中で、ナコルル・ユリと共に掲載されている。サークル活動も今年から開始。今後の動向が気になる。

月見ヶ丘 椽 風利
http://home.att.ne.jp/orange/tukimi/
高嶺 響は「Gallery」に設置してある。そのほかのアーケード作品のイラストも豊富。「ポップンミュージック」の連載漫画もオススメ！

『お気に入り』検索サイト

「SNKは不滅です！」というゲームファンは現在も多く居るだろう。それはもちろんサイト運営者にも当てはまるはず。そんなサイトを探すのにうってつけなのが、「NEOGEO☆SEARCH（http://brightly.whitesnow.jp/neogeosearch/）」。運営が始まってそれほど時間が経過していないが、すでに多数のサイトとリンクしており今後に期待できる。サイトのテーマがしっかりとしていて、非常に便利。特にNEOGEO系ゲームを取り扱っているサイト運営者の方は登録してもらいたい。

『月華の剣士』シリーズの詳しい情報を集めたい人には、「BLUE MOON（http://www.bluemoon4u.com/）」がオススメ。カテゴリーごとに振り分けられたリンク集は非常に使いやすい。

また、リンク集以外も充実しているのがこのサイトの特徴。中でも、「月華絵フェスタ」と銘打ったイラストコンテストは注目！ インターネットの利点を活かした、だれにでも参加できるWEBイベントなので、『月華の剣士』に興味のある方はぜひとも参加してもらいたい。

『お気に入り』PLUS
『月華の剣士』系サイトの中でも異色を放つのが、「月色行路（http://www.sol.dti.ne.jp/~suzumasa/gettka/）」。メインコンテンツは、『月華の剣士』シリーズを設置したゲームセンターのデータベースとランキングバトル。固定ファンの定着したゲームは設置の息が長く、現在でも盛り上がっていることが多い。対戦相手を捜している方は、ぜひ活用してもらいたい。

広瀬総士

こんにちは広瀬総士です。お腹回りが気になってきたので腹筋をしています。するとなぜか運動の後の筋肉痛が二日後にキます。なかなかにショックです。僕の魔界村の思い出は――広「魔界村って、おっちゃんがフンドシで槍投げるゲームでしたっけ？」担「ええ、フンドシ槍投げゲームであってますよ」こんな感じです。

女剣士ヒルデガルド。
鋼を身にまとった魔女。

ホームページ「Carrefours!」
アドレス：http://www.st.sakura.ne.jp/%7Esousi/

Pandora Charatte 改

パンドラキャラット・カイ

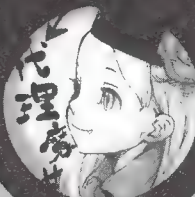
●今号のテーマ

「魔界村」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「OI☆CON」
アドレス：http://oicon.boo.jp/

オイコ

初めまして。オイコと申します。魔界村は小学生のころに友達と順番でプレイしていて、懐かしい思い出が強かったので、描いていて楽しかったです。今回考えたキャラクターはちょっとコワイのですが、HPのほうではもうちょっと可愛い絵を描いていたりするので、よろしければお越しください。

次号予告

次号、いづなよしつね先生＆つぶらひでとも先生登場！

テーマは「キカイオー」

全属性全形態イラスト公開！

Dragon Chronicle™

ドラゴンクロニクル

Graphic Arts 設定資料集

幸運種に続けて最強属性種や無属性も公開になり、ついに全種類の紹介が可能になった『ドラゴンクロニクル』。配合条件は公開不可能だが、その全属性のイラストを一挙公開だ！ ©(株)ナムコ

■幸運種

温和でやさしい性格の光属性のドラゴン。小動物に囲まれて、キーリア峡谷の陽だまりに体を休める姿をよく見かける。わずかに光を放つ鱗を持ち、夜間に飛翔する姿はため息が出るほど美しい。無駄な争いはせず、いつも他人を想う友愛の気持ちを持つ者に心を開くという。

幼竜

■基本種

■亜種

成竜

■基本種

■亜種

至竜

■基本種

■亜種

■基本種（濃）

■亜種（濃）

■最強属性種

ドラゴンクロニクル｜設定資料集

STORY

天空に充ちる水の霊「アクアラ」。
かつて、魔術師がその魔力を封し、蓄えのために開発された神秘の液体である。人々は魔力の恩恵にあずかり、繁栄の刻を得た。

だが、魔術師たちは奇跡とも思える業を行使するために、さらに高密度のアクアラを求め、ついには地上の民を滅亡寸前まで追い込む大水害を引き起こしたのであった。

「キロッスの大洪水」と呼ばれるその悲劇の後、アクアラは四散し魔術を使う者は何処へと姿を消した。

魔獣「ドラゴン」もまた、キロッスの大洪水によるアクアラの魔力の暴走で、魔力の発現たる「声」を失い、人の通わぬ山中深くに生息することを余儀なくされる。

だが、失われた心の声を聞き、自らを媒介として竜の声となり、その秘められた魔力を開放することができる能力を有する者。

すなわち「ドラゴンテイマー」の登場により、ドラゴンは再び歴史の舞台での活躍の場を得ることとなる。

そしてそれは同時に、今や稀少物質となったアクアラを巡って、ドラゴンとドラゴンテイマーという一人一頭が激しい争奪戦を繰り広げる結果となった。

闇

■幸運種

わがままで、凶暴な性格の闇属性ドラゴン。その眼には、見たものをすくみ上らせる『恐怖（レッド・アイズ）』の魔力が宿る。めったに人前に姿を現さないが、それは目撃者の生存率が極端に低いだけなのかもしれない。互いに束縛せず、依存せず、ただ己と欲求を共にする者に心を開くという。

幼竜

■基本種

■亜種

成竜

■基本種

■亜種

至竜

■基本種

■亜種

■基本種（濃）

■亜種（濃）

■最強属性種

マスターアーク紹介

ドラグニア王宮には、ドラゴンの属性ごとに「師範」ともいうべきマスターアークという人間たちがいる。ここに六人のマスターアークを紹介しよう。

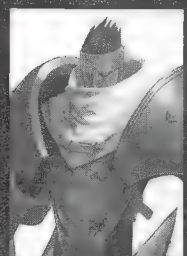
●闇のマスターアーク

ビルシュ

183cm■71kg

「闇属性」を司り、ドラグニア王国の諜報部隊を取り仕切る男。頼られることを嫌うビルシュの性格は、王国を守るというマスターアークの役割から程遠い。しかし、恋人の復讐を誓う恐ろしいまでの執念が、過去に単身でテンプルムへと攻め込むほどの戦闘能力を引き出した。こんな自分をマスターアークに登用するなど大司祭も物好きだと思う。が、大司祭に協力するのも悪くはない。真犯人へと繋がるあらゆる情報は、ビルシュの耳に全て届く。今やその地位こそが、彼の理想の居場所なのだから。

●光のマスターアーク

カルムゥ

162cm■40kg■B:76 W:52 H:80

「光属性」を司る女性。ドラゴンと共感共鳴する能力が非常に高く、触れるだけでドラゴンの傷や心を癒やすことができるという。16の若さにして「光の聖女」の呼び声も高く、潜在能力はマスターアークの中でもずば抜けていると評されている。ドラゴンたちの怯えた声から、王国に[illegible]始めた不穏な影を察した彼女。「彼らの心を[illegible]癒してあげたい」その純粋無垢なる強い思い[illegible]を救う盾となる。

氷

■幸運種

思慮深く、落ち着いた性格の氷属性ドラゴン。

冷気で体表が覆われており、周囲にはつねに氷の結晶がキラキラと美しく漂う。このドラゴンは星読みを得意としており、王国の危機を救ったとして何度となくドラグニア史に登場する。繊細な感性で先を読み、事前に場を制する聡明な頭の持ち主に心を開くという。

■基本種

■亜種

■基本種

■亜種

■基本種

■亜種

■基本種(濃)

■亜種(濃)

■最強属性種

ドラゴンクロニクル｜設定資料集

●炎のマスターアーク

ファルダ

206cm■102kg

「炎属性」を司る豪傑。大声で話し大声で笑うこの大男は、純粋に強さを追い求め、常に同じレベルで戦える好敵手に飢えている。単身キーリア峡谷へ乗り込んで、何度もドラゴンに戦いを挑んだ挙句、根負けしたドラゴンが発した心の声を聞いてテイマーになったという逸話の持ち主。唯一自分に土をつけライバルと認めた男「ギルガラム」との再戦を果たすため、マスターアークとなったが、当の「ギルガラム」が自分を覚えていないことに憤慨。テンプルムで大乱闘を巻き起こす。今では二人の実力は均衡しているといってよい。本人は決して負けないと譲らないのだが。

●氷のマスターアーク

リウム

168cm■47kg■B83W58H86

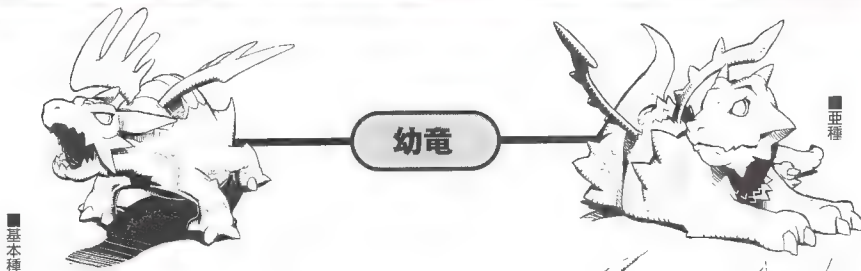
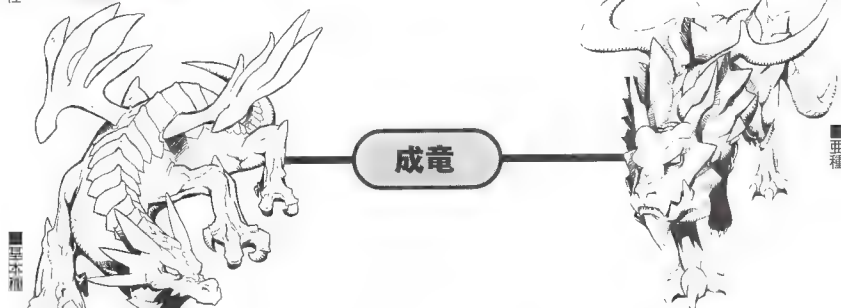
「氷属性」を司る女性。まるで時が凍りついてしまったかのように、彼女は「老いる」ことがない。その経緯については一切口を閉ざしているが、事の発端に「ボルス」が深く関わっているようだ。自分も含めた「自然ならざるもの」をひどく嫌い、その象徴ともいえる「アクアラ」を、王国から排除したいという大司祭の想いに強く賛同した彼女は、自らの力を大司祭の理想実現のために使うことに決めたのであった。

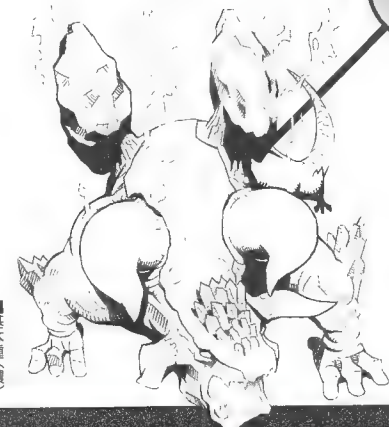
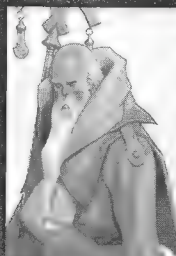
炎

■幸運種

気性が荒く、負けず嫌いな性格の炎属性ドラゴン。炎のドラゴン同士が行う頭を突き合わせての力くらべは、ドラグニア王国の日常風景となっている。とにかく大飯喰らいで、何でもかんでもよく食べるので、食費に困るテイマーが後を絶たない。どんな強敵であろうとも臆することなく勝負を挑む勇気を持つ者に心を開くという。

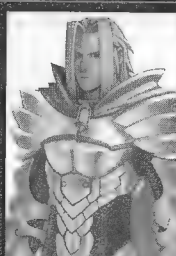
幼竜：■基本種／■亜種

成竜：■基本種／■亜種

至竜：■基本種／■亜種／■基本種（濃）／■亜種（濃）

■最強属性種

●雷のマスターアーク

ボルス

161cm■58kg

「雷属性」を司る老人。老人とあなどるなかれ、いざという時には眼光も鋭く相手を威圧し矢のような速さで行動する。国を統治するという孤独な立場の大司祭にとって、マスターアークの中に親友と呼べる男がいることは心強いに違いない。ボルスのマスターアーク在位は「リウム」と共に最も長く、豊富な知識で大司祭の良き相談相手となっている。魔法の力を純粋に追い続けた若さゆえの過ち……「リウム」への罪滅ぼしと、彼女に居場所を与えてくれた大司祭への恩義を胸に、彼は命果てるまでこの槍で戦い続けるのだろう。

●金のマスターアーク

ギルガラム

185cm■77kg

「金属性」を司る[illegible]。代々大司祭の護衛騎士を務める家系の中でも彼の能力は傑出しており、その剣さばきも、ドラゴンを操る様も、まさしく達人（マスター）の名にふさわしい。大司祭に対する忠誠心が特に強いのは、大司祭の[illegible]って逝った父の影響が大きいのだろう。単身でテンプルムを強[illegible]「ヒルシュ」がマスターアークに登用されたのには、さすがに驚か[illegible]ようだが反対はしていない。誰か襲ってこようとも、彼がまた[illegible]に止めてやれば良いだけのことなのだ。

金

■幸運種

忍耐強く、大人しい性格の金属性ドラゴン。少々の攻撃にはびくともしない頑丈な身体を持ち、抜け落ちた硬い鱗は防具の材料として希少価値が高い。忠誠心がとても強く、テイマーの指示には絶対服従の姿勢を見せる。揺るぎなき信念を持ち、最後までそれを守り抜く強さを持つ者に心を開くという。

幼竜

■基本種

■亜種

成竜

■基本種

■亜種

至竜

■基本種

■亜種

■基本種（濃）

■亜種（濃）

■最強属性種

頭の回転が速く、好奇心旺盛な雷属性ドラゴン。
たいへん豊富な知識を持っているが、少々おせっかいなところが玉にキズ。俊敏さには目を見張るものがあり、青白いスパークの下で浮かび上がる筋肉には誰もが思わず息を飲む。枠に捕らわれない意外性で、常に驚きを与えてくれる者に心を開くという。

ゲーマー用語の基礎知識

トレーディング要素を持ったコレクションカードに、ゲーム的な要素をプラスしたTrading Card Game(以下、TCG)。アーケード業界を担っていくジャンルとして、その発展に注目を集めている。

街頭電脳遊戯語録
(がいとうでんのうゆうぎごろく)

担当：C・LAN・伊勢猫
イラスト：RIF

2001年の発売から、度重なる追加カードとバージョンアップを繰り返してきた『WORLD CLUB Champion Football(以下、WCCF)』、昨年に発売された『アヴァロンの鍵』の最新バージョンの関連用語をご紹介！

▼か行▲

カード【かーど】card
□全般□システム
読んで字のごとく、ゲームに使用する長方形をした札の総称。主にゲームのプレイに必須となる紙製のゲーム～のことを指す。ほかに、プレイヤー戦績や個人データなどを記録できる～が存在し、その記憶媒体に応じて「IC～」「磁気～」などと呼んで区別する。TCGを題材としたゲームでは、豊富に用意されたゲーム～を見知らぬプレイヤーとトレード&収集していくのも大きな楽しみの一つ。基本的にレアリティが高いカードは入手が困難な上に、ゲームで勝敗を分ける大きな要素ともなる。このため、ある程度の所有～(⇒～資産)が無い状態では、上級者相手に太刀打ちできないなどの側面もある。

○○クローン【○○くろーん】clone
□WCCF□プレイヤー
もともとは生物学的に「全く同じような、そっくりなもの」を意味する英単語。実在の選手カードをゲーム上で使用する『WCCF』においては、数値的に優れた似たような選手構成のチーム(⇒デッキ)を揶揄したプレイヤー造語として用いられる。その中でも、とりわけ『2001-2002』時代のレアカード(或いは同選手のスペシャルカード)で固められたチームのことを「綺羅(きら)～」、数値的に優れたレギュラーカードで構成されたチームを「白～」などと呼称して区別していく。

コスト【こすと】cost
□全般□システム
「物を生産するのに必要な費用、原価」が転じて、「何かしらの行動を起こすために支払われる代価」を示すようになったTCG俗語。『WCCF』ならチームのモチベーション維持に必要な獲得賞金、『アヴァロンの鍵』ならば移動や戦闘時に消費されるカードがこれに当たる。いかにして高い費用対効果を得ていくかが、ゲームの勝敗を分かつ重要なポイント。最新作『アヴァロンの鍵 新たなる召喚』では、「タイム～」といった概念の新システムが追加される。

コンバート【こんばーと】convert
□WCCF□テクニック
①「転向、転換させる」の意を持った英単語。スポーツ関連の用語として扱う場合には、従来のポジションや種目から別ポジションなどに配置転換、あるいは種目転向することを指す。任意に選手を配置できる『WCCF』では、ゴールキーパーを攻撃的なポジションに配置転換させることも可能。まさにゲームならではの醍醐味ともいえよう。②デッキ内容のベースとなる部分を残したまま、一部のカードを目的に合わせたカードと差し替えていくこと。

▼さ行▲

サテライト【さてらいと】satellite
□全般□開発
ローカルネットワークを介して接続された、多人数同時プレイが可能な大型筐体の端末を指す業界用語。ゲームをプレイをする際には、一人のプレイヤーに対して一台の端末筐体が割り当てられる。プレイ制限を設けて管理している店舗では、それぞれの端末筐体ごとに番号を割り振ってあるのが一般的。具体的には『WCCF』シリーズなら1～8番の8台、『アヴァロンの鍵』シリーズならば1～4番の4台を、1セットのプレイヤー端末筐体として設置、店員によって管理されている。

スリーブ【すりーぶ】sleeve
□全般□開発
レコードを保護するためのジャケットなどを表した英単語。TCG用語としては、カード保護を目的とした透明で薄いフィルムケース全般のことを表す。正式には「カード～」と呼び、手垢や皮脂などによるカード表面の劣化を防ぐことが主な役割。ゲームをプレイするための必須アイテムではないが、トレーディング要素を楽しむためには必要不可欠な存在となる。ちなみに、タイトルごとにカードのサイズ、厚みなどに微妙な違いが見られるため、各メーカー指定のオフィシャル品を購入、使用していくのが望ましいといえるだろう。

▼た行▲

デッキ【でっき】deck
□全般□システム
「トランプの一組」を意味する英単語で、TCG用語としては「ゲームのルールに従って構築、編成されたカード束」のこと(⇒チーム)。この構築ルールには「構成枚数」と「同種カードの制限枚数」などが存在する(⇒レギュレーション)。前者の構成枚数とは、文字通りルール上に定められた～枚数のことで、これに組み込める同じ種類のカード枚数の上限が制限枚数となる。これらの構築ルールさえ守っていれば、プレイヤーは手持ちカードで任意に構築可能。その詳細な構成要素を料理や薬に見立てて、「レシピ、処方箋」などと比喩的に表現されることも少なくない。

用語の種類　用語の系統と分類表記：□開発 ……開発サイドが元となる用語 □プレイヤー ……一般的なプレイヤー用語 □テクニック ……ゲームにおけるテクニック □システム ……ゲームシステム、ルール □全般 ……TCGに関連した名称、事柄／□WCCF ……『WCCF』に関連した用語、事柄／□アヴァロン ……『アヴァロンの鍵』に関連した用語、事柄

ゲー語のツボ

特殊実況【とくしゅじっきょう】special announce

□WCCF□現象

『WCCF』で、特定の選手がゴールを奪ったときにアナウンスされる選手のニックネーム。ディフェンダーやキーパー選手は比較的聞く機会が少ない。クレスポの「ゴールエリアの荒鷲」、デル・ピエロの「ピントゥリッキオ」、シェフチェンコの「ウクライナの矢」などがある。同じ選手の～でも、カードのバージョンによって異なるニックネームになる場合もある。

▼は行▲

バージョンアップ【ばーじょんあっぷ】version up

□全般□ソフト

カードの追加や仕様変更などを伴った、最新版のシリーズ作品に刷新されること　製品として正規に発売される場合と、無償のROM配布で行なわれる場合がある。いずれにせよゲーム内容は少なからず変化するため、プレイヤーは新バージョンへの対応を余儀なくされる。これはアーケードゲーム全般にいえるが、カードゲームに関しては追加カードの存在が特に大きい。新たなエキスパンション（追加セット）が加わった際は、それはほぼ別のゲームといってよく、非常に新鮮な気持ちで楽しむことができる。

ピロー【ぴろー】pillow

□全般

枕、または袋入り食品の包装を示す言葉で、『WCCF』、『アヴァロンの鍵』では、払い出されるカードの包装のことを指している。いずれの場合も1プレイにつき一枚のカードを梱包したピロー袋が払い出される。これを開けるときは、プレイヤーの胸が期待に高鳴る瞬間。『WCCF』シリーズはエキスパンションが追加されるたび、ピローも新型と分かるようにデザインが変化してきた。ピローが同じままだと、プレイヤーが旧来の在庫を使っているのでは？　という疑念を抱いてしまうのも致し方ない。『アヴァロンの鍵』は3月中に新カードの追加が行なわれるが、こちらもカードデザインの変更という形で対応されている。

フォーメーション【ふぉーめーしょん】formation

□WCCF□システム

選手を配置する陣形のこと。「4-4-2」「3-4-3」などさまざまのものがあり、選手の能力とチームの編成に応じて、当然向き不向きがある。『WCCF』独特の用語としては、フォワードを左右に開いたウイングのように展開した「クワガタ（クワ型）」、左右ウイングを中央まで下げた3トップ型の「カブトムシ型」といったフォーメーションが存在する。

▼ら行▲

レアリティ【れありてぃ】rerity

□TCG□全般

カードの稀少度を示す言葉。呼び方はゲームによって異なり、『WCCF』では大きく白（レギュラー）、黒（スペシャル）、キラ（レア）の三段階が存在。レアはMVPやレジェンドなど、さらに区分がある。『アヴァロンの鍵』ではコモン、アンコモン、レア、ベリーレア、スーパーレアの5段階があり、レア以上は順に光る面積が増えていく。原則として、レアリティが高いカードほど出にくいため価値があり、また強力な能力・効果等を持っている。しかし、中には使いにくい残念レアも存在し、同レアリティのカードにも大きな格差が生じている。トレードする際には、レアリティだけにとらわれず、実戦面での価値にも注目しておきたい。とはいえ、スーパーレアなど最上位クラスのレアリティにもなると、稀少度のみで下位レアリティの価値を大きく上回っている。供給枚数の違いから、これは時間の経過とともにさらに顕著になっていくだろう。

レギュレーション【れぎゅれーしょん】regulation

□全般

規則を示す言葉。店舗大会やゲーム内に設定されている大会モードで決められる、カードの使い方に関する規定のこと。ソフトで設定できるものは、すべてのカードを使えるFREEのほか、『WCCF』では黒以上が5枚以下のU-5、『アヴァロンの鍵・魔導競技会』ではレア以上の枚数が7枚以下のR-7などがある。この枚数はある程度変更可能。店舗で行なわれる大会は、禁止カードの設定など、独創的なレギュレーションで開催されることも少なくない。

ロケテストバージョン【ろけてすとばーじょん】location test version

□全般

発売前のタイトルを店舗に設置してインカムチェックなどを行なう「ロケテスト」時でのみ払い出されたカード。パラメータやレアリティの違い、稀少度の関係から、価値が上がる場合が多い。『アヴァロンの鍵VER.1・20召喚・宴』では、製品版で使用不可と明言され、製品版で始めたプレイヤーとの資産格差を無くす案が採用された。

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「ネットワーク」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。アンケートのスミでもよいので、ドシドシと送って下さいネ～！

宛先は、
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

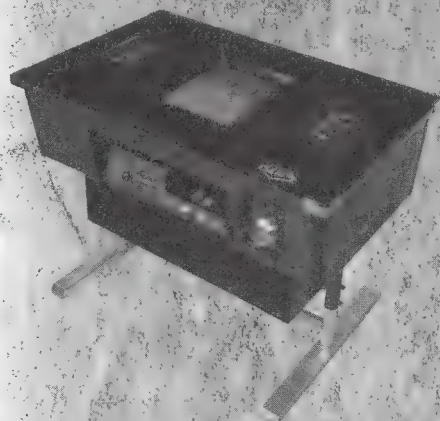
用語の種類　記号表記の種類と意味：同……同義語を表します　類……類義語を表します。　対……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

アーケードゲームライブラリー

Text：小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第15回　行く先に敵が待っている

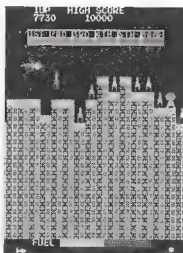
SCRAMBLE

迎撃キャラが配置されたマップを進む、横スクロールシューティングゲーム。

時代は変わりゲームが進む

前回紹介した『ディフェンダー』とほぼ同じ時期に当たる81年1月にコナミ工業（現在のコナミ）が、次の時代を担うゲームを発表した。

そのゲームこそ、後世のビデオゲームに多大な影響を与えることになった『スクランブル』だ。

当時、大阪に本社を置いたコナミ工業は、関西のゲームメーカー「レジャック」の外注先として、開発を手掛けていた。レジャックは、エレメカメダル機の『ピカデリーサーカス』（76年発売）や『国盗り合戦』（80年発売）、ビデオゲームでも、『スペースウォー』（78年発売）や『スペースキング』（79年発売）などを世に送り出したメーカーだったが、80年代初頭、経営難を原因にコナミ工業がその経営を引き継いだ。

『スクランブル』はレジャックの名で発売された最後のゲームだった。また、コナミブランドの処女作でもあり、新しい時代への出発点にもなったのである。

宇宙船のスペースファイターを操作し、迎撃（スクランブル）してくる敵を破壊しながら進む横スクロールシューティングゲーム。8方向レバーで移動、攻撃は対空・対地の2ボタン。地上の砲台や発射前のミサイルを破壊すれば進行が楽になる。面により敵の攻撃方法や、地形が変化する。

地形を避ける！攻撃して進む!!

当時、多くのビデオゲームで縦画面が主流だった影響か、『スクランブル』もその例に漏れず、縦画面横スクロールのシューティングゲームだった。

しかし、まだシューティングゲームといえば固定画面が普通であった時代に、当たり判定を持つ地形が形を変えて迫り来る上に、さまざまな敵が出現するという内容だった。

最初は山岳地帯に配置された基地やミサイル発射台、燃料タンクを破壊しながら進んでゆく。ゲームは、残機制に加え燃料制でもあった。燃料は常に減り続けるが、燃料タンクを破壊すれば補給できる。燃料が空になると、自機は墜落してしまう。

面が進むと、敵の攻撃やミサイルの発射パターンも増え、UFOや隕石（?）といった空中敵の攻撃も激しくなり、建造物内を激しく上下に移動しながら進行する。

また、当たり判定を持つ地形は、単なる障害物ではなく、プレイヤーに攻撃方法を考えさせる効果もあった。攻撃は空対空と空対地の2種類に分けられているが、地形によっては対空攻撃で地上物を、対地攻撃で飛行物体を破壊することが有効になるのだ。

このゲームが持つ緊張感と、ゲーム性の奥深さにプレイヤーは夢中になった。

横シューの基本スタイル

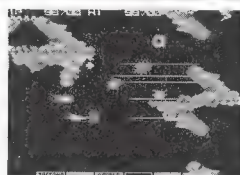
『スクランブル』が発売されるまで、スクロールが存在するゲームは、プレイヤーが入力した方向に画面を描き替える「任意スクロール」だったが、『スクランブル』では、マップが絵巻物のように進み、構成面ごとに変化する「強制横スクロール」のシューティングゲームになっている。

地形変化とステージ構成を持った「強制横スクロール＝マップスクロール」は、その後発売された多くのシューティングゲームの基礎となった。

さらにコナミは、同年夏にヘリコプターを自機にした『スーパーコブラ』を発売、そして85年には、だれもがご存知だと思われる名作ゲーム『グラディウス』を発売した。

その後も多くの横シューが開発されたが、それらすべての出発点が『スクランブル』にあったことは間違い無い。

GRADIUS

『スクランブル』の血は、大人気シリーズ『グラディウス』シリーズへと受け継がれていった。だれもが知るこのヒット作だが、『グラディウス』が生まれる以前に、数多くの積み重ねがあったことだけは覚えておいてほしいものである。

GRADIUSⅤ

今年、家庭用で登場するシリーズ最新作『グラディウスV』。残念ながら、今のところゲームセンターへの登板は予定されていないようだ。いつか、ゲームセンターで、新しい『グラディウス』に出会えることに期待しよう。

SUPER COBRA

『スクランブル』に続く横シュー、自機がヘリになり敵の攻撃も前後に上下からとトリッキーになった。

募集

『アーケードゲームライブラリー』ではリクエスト、なつかしのゲームの情報、記憶の断片に残ったオールドゲームの質問等をお待ちしております。ビデオゲームを中心に30年間の歩みを記録するこのコーナー。古過ぎて分からない方も多いでしょうが今後は80年代の人気レトロゲームも続々紹介予定です。質問は最近出会ったレトロゲームでもOK！　それが何だったのか？　どんな時代を歩んできたのかをゲーム研究のプロ集団であるAGLスタッフが調査し、ご紹介します。

あて先はこちら

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
「ゲームマシン」1980年-1982年（アミューズメント通信社）
「アミューズメント産業」1977-1981年（アミューズメント産業出版）
「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ/アマチュアライン）
「ザ・ベストゲーム2」（新声社）

【お知らせ】AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です
http://amp.tri6.net　E-Mail amp@tri6.net

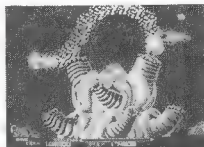
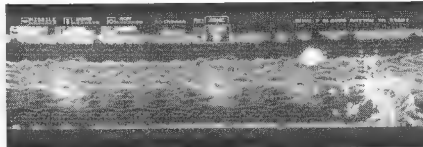
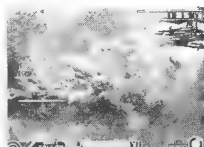
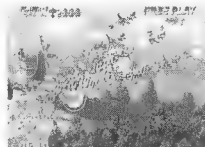
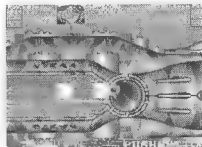
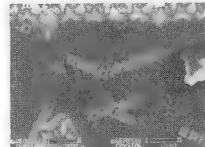
受け継がれる熱き思い

ゲーマー同士の話題で、熱く語られることの多い横スクロールシューティング。その歴史は『スクランブル』から始まった。つまり1981年は「横シュー元年」ともいえるだろう。もちろん、縦シューや3Dシューティングが次々と登場した80年代以降のゲームの中で、それは一つのジャンルでしかないのだが、まだファミコンすら発売されていなかったこの時代、その最新技術が毎日のようにゲームセンターで披露されていた時代が続いていった。

そして『スクランブル』の発売から23年の時が流れた今でも、その流れを受け継いだ多くのゲームが、ゲームセンターで活躍し続けている。

「またゲームセンターで、アツい横シューを遊びたいよね」そんな声は、今も、そしてこれからも消えることはないだろう。

横シューの軌跡

数々のヒット作を生み現在でも根強い人気を持つジャンルである「横スクロールシューティング」。その中でもキラリと光るタイトルをいくつかご紹介。

タメ時間で威力が変わる波動砲や個性的な攻撃、有機物的な怪しい雰囲気を持つ敵キャラでプレイヤーを魅了した『R・TYPE』（1987年／アイレム）。

画面を三つも使用するという、あまりにもインパクトのある筐体でプレイヤーを驚かせた『ダライアス』（1986年／タイトー）。ステージが分岐するなどの新しいシステムも盛り込まれていた。ボスが魚介類であることも印象深い。また、自機の攻撃力や敵の強さに調整が加えられた『ダライアス EXTRA VERSION』も発売されている。

『ボーダーダウン』（2003年／グレフ／セガ）は従来のシューティングゲームに見られた残機制ではなく「ボーダーセレクト」という新しいシステムを採用。

縦シューの雄であるケイブが作った『プロギアの嵐』（2001年／ケイブ／カプコン）。「スコア稼ぎ＝難所クリア」を実現したシステム「ジュエリング」が秀逸。

新谷かおるの漫画「エリア88」をゲーム化した『エリア88』（1989年／カプコン）。原作の設定や雰囲気を、うまくゲーム中で表現している。

『オーダイン』（1988年／ナムコ）には、SYSTEMⅡが持つ回転と拡大縮小機能を活かし、ほかのゲームでは見られない個性的な障害物が存在していた。

まじかる猛者通信 スパハピ！ 三軒茶屋ガチャポン●●戦記

第14発

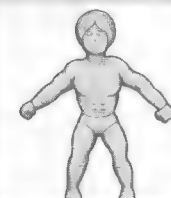
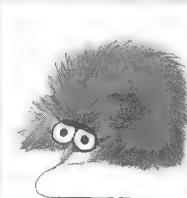
発行　2004年4月1日

またもや猛者通信に迫るタイトル変更の気配！すんでのところで"猛者通信ありえな〜い〜ふたりはプセキュア〜"に変えられる難を逃れた当コーナーでありますが、ひょっとしたら"マジカル"よりはまだマシだったかもしれぬ説。

担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康/Trick Star）
イラスト：天野シロ

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）
最近は忍者屋敷にこもりきりで、抜き足差し足シノビバチ（違）の日々が続く自由が丘ジャガーノート。夢はでっかく火星の大統領。

田渕健康（通称ケソ）
エステやプチ整形なんかしゃらくせえ、本当に可愛くなりたい婦女子は「お金はかけるな眼鏡をかけろ」と真顔で説教するトルゥーシャバ僧。

編集でそ（通称しもでん）
ゴロツキどもにはえらく強えが、魔女っ子とラブリーグッツにはえらく弱い本誌デスク。日刊お兄ちゃんが早く刊行されねぇか心待ちにしている一般人。

ガチャポナーさ、俺たちは（倒置）

でそ　さて、今月も猛者ネタを探しつつ、三軒茶屋を闊歩している俺たちであるが……何かネタになりそーなものは思い浮かんだかね&発見したかね？

ケソ　だから、未来のレースゲーム「セグウェイレーシング」について語り合いましょうよ。

まさ　むふス。通常のレースモードに加え、武器攻撃アリの"ベン・X（ハー）モード"や、相手をリングから体当たりでたたき落とす"クラッシュギ亞モード"などなど、面白げな要素はてんこ盛りさなあ。

でそ　確かセグウェイって、まだ日本に五〇台しかないんだろ？　あ、そういや2研の片岡さんが持ってるって話だが……。

ケソ　の、乗りたし！

まさ　アルカデで買ってもぽk。たかだか80万ポッチさなぁ。

でそ　んじゃ、GYUに頼むで。

まさ　そしてこの諦念……。

ケソ　あ、ちょっと待ってください。そこのガチャポンやってっていいッスかね。

まさ　許可〜ル公爵。

でそ　そーいや、最近はガチャポンやってねえなあ。昔は駄菓子屋とセットだったから、ほぼ毎日のようにやってたけどな。

まさ　我も一時はウルトラ怪獣消しゴムを、ケムール人にとり憑かれていたかのように集めていたさね。怪獣トントン相撲用にコレクションしておったのだが、中でもお気に入り兼目下最強は、エースに出てきた超獣バキシム（顔真似）さね。

でそ　尻尾の長いアーストロンや、レドキみたいな三角錐型の安定怪獣は強かったな。

ケソ　ちいいいいいっ！　またダブって、しモウター！

でそ　何それ？　ギルティ水着コレクション？　へー、今ってそんなの出てんだ。

ケソ　最近はガチャポン用に描き下ろされた、アーケード関連フィギュアが結構出てるんス。立体貴族が毎月連載ならフォローしまくるものを……クゥゥ。

まさ　フムス。ならば、今回のモセルはガチャポン合戦と洒落込んでみるのはどうかね。

でそ　お、それいいな。久しぶりに、俺様の鬼引きを炸裂させるとするか！

ケソ　んじゃ、瘴気漂う廃都・秋葉原にあるガチャポナーの聖地に行くしかねえぜヱブリワン！

末広町出口すぐそばにあるガチャポン会館。レアアイテムが多数置いてあるZO！

お前のヒネリを見せてみろ

ケソ　着いたでえ、ここや！

でそ　秋葉ガチャポン会館？　なんだ、ここはコスパが入ってるビルじゃねえか。

まさ　ムフり。ここに古今東西、有史以降に発売された全てのガチャポンが集積されていると云うわけかね君。

ケソ　有史以降全てというのはハッとしてグッ！　グッときて無理竜な感じですが、品揃えはいいですよ。他では見れないようなレアなアイテムも、思い出したように置いてあるからあなどれねい店です。

でそ　おお、確かに品揃えは凄いな。会館を名乗るぐらいの規模はあるな、こりゃあ。

まさ　平日だというのに、中は大きいお友達で賑わっておるではないか。

ケソ　土日にもなると、親の仇を取ると云わんばかりの形相になった戦士たちが「フン、ハ！」と、捻りまくっておりますよ。遠くから見たら、何かの修行でもやってんのかと思うぐらいにオーラ出してますけん。

まさ　おお、怪獣消しゴムがまだあるとは……って、今はオール彩色済みっぺれ〜。

でそ　流石に、昔の単色消しゴムは見当たらねえなあ。

まさ　フムス。20年ほどの月日が、ガチャガチャにこれほどの進化を促すとは。

でそ　とりあえずさ、フツーにやっても面白くないんで、目的を決めてやるっつーのはどうだ？　目当ての物が出るまで回し続けるとかさ。

ケソ　今のガチャは、1シリーズにつき多くて8種類、平均で6種類ぐらいなので、そう難しくはないような……。レアでも狙わなければの話。

でそ　んじゃ、金額制限を決めて回してみるか。欲しいターゲットを宣言して、1回二〇〇円だから……最大二千円分、十回まで回せることにするかね。

まさ　純粋に運のパラメーターだけが試されるというわけか。まーかせんしゃ〜い。

三大怪獣大決戦　南海のホイ事ルキック

まさ　ど〜れ、まずは我から回すっぺれ〜。

ケソ　男爵はどのマシンににチャレンジするでありますか。

まさ　ここここ、コイツに決めた亞！

でそ　「カプコンリアルフィギュアセレクション・ヴァンパイアセイバーpart3」？　何となく、まさ兄ィらしからぬ芸風だと思うがどうよ。

まさ　これを見たまえよ。ブリセルザベルが入っておるじゃないかね。ゾビっ子として名を馳せた我が、これを取らずしてどうするねアアン？

でそ　とりあえずまさ兄ィはブリセルザベ狙いってことで。6種類だから、千二〇〇円までに出れば期待値範囲内という感じだな。

まさ　ま〜かせとけえ。

フンハ！
覇威ーッ！

（S.E.ガチョコン）

まさ　どれどれ。フハ！　こ、こいつあ……!!

ケソ　ブリセル後のビクトルっすね。

でそ　一応、女キャラだが……イマイチ素直に喜べないな。

まさ　ちいい。では、気を取り直して……吻!!

（S.E.ガチョコン）

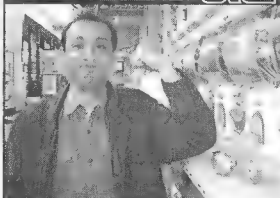
でそ　お、次はどうよ!?

ケソ　何か当たりくさいッスよ、それ。

まさ　き、来たァ〜。2回目にしてザベ子獲得さな。んん〜グッジョ〜ブ。

でそ　無駄に引き強いっスねえ。この運がアバ鍵にも反映されればいいんだがな。

まさ　ごもっとも。

2回目でウッハリ。正直モリガン以外はドコモン臭強し。こうした標的選択も勝負では鳥獣用。

そこのけそこのけ君はホエホヱ娘

でそ　俺は手堅く、ナムコキーホルダーシリーズでも……って、うおおおおお！　何じゃこりゃあああ!!

まさ　どうしたでそや。メインジョブじゃないときに限って、激レアNMを発見してしまったような叫び声を上げて。

でそ　なんだよこれ、セガのカルトゲー『アラビアンファイト』のラマーヤまでガチャポンになってんのかよ。

ケソ　あー、俺もそれは気になってた。絶対、担当者の趣味だと思うんスけどねえ。

まさ　ラマーヤをフィギュア化

猛者語録　ウルトラマン消しゴムに並ぶガチャガチャの雄といえるのが、スーパーカー消しゴム。今30前後の輩には、ボールペンのケツでパチスと弾いてレースにいそしんだ者も多いはずだ。しかし、ウル消し、スパ消し、ガン消し、金消し問わず、消しゴムの名を冠しているわりに文房具ライクに使うと紙がキタナクなるだけなのは、まあお約束といえましょう。砂消しもけっこうナゾでした。

する前に、もっといろいろとやることがあるだろう……などと思うのは凡人の考えなのか。

でそ いや、それ普通。ラマーヤがアリなら、『バーニングライバル』のアスカや『ダークエッジ』のジーニィもフィギュア化されてもおかしくねえよ。

ケソ いわば、開幕早々にフィニッシュホールドを出された気分っつーことかね。

でそ SNKG。うっし、じゃあ俺は、この「セガギャルズコレクション」にチャレンジするぜ。

まさ むろんラマーヤ狙いかね君。

でそ 何云ってんすか。サラ、うらら、ラマーヤ、ネイ・セカンド(PSII)、リコ(PSO)は、全員大きく育ち過ぎですよ! 世界中のだれに聞いても、この中で狙うのはアルル一択しかねーじゃないですか!!

ケソ ……こういう輩に灸を据えるためにも、児ポ法が施行され

ドコモンラマーヤが出るまで回すは罠ディール。あ、レアの白うららはちゃっかりGET。

るのも已む無しかと思うSA!

まさ 相分かった。ならば、己の欲求に忠実に回すがよかろう。

でそ おうよ! 『魔導物語I』の時代からアルルたんをストーキングしている、この俺様の生き様を見せてやるぜ!

ケソ ぶっちゃけ見たくねえ。

(S.E.がちょぽん)

でそ おっしゃ、青い服が……チィッ、サラか。

ケソ 一応妹キャラだぞ。存分に愛でるがよい。

でそ 妹っつーには、ちょっと殺気に満ち溢れているっしょ。おじゃるにでもくれてやるさ。次だ、次!

(S.E.がちょごん×6)

でそ で、出ねえええ!

まさ なぜかうららばかりが続くさな。ついでに言えば、ラマーヤも出ておらぬな。

でそ ぬなー! ひょっとして、アルルとラマーヤはレアなんじゃねえのか?

ケソ 僕が前にやったときは、一発目にアルルがでましたZO。

でそ ってことは、単純に俺の運が悪いのか。……気を取り直して8回目だ、うぉりゃ!

(S.E.ガチョポン)

でそ こここここいつは!

ケソ 待望のアルルじゃのう。感動のご対面だNE。

まさ 使用金額は千六〇〇円か。わりと苦戦したさなあ。

でそ ま、出ただけマシとするか。

横っ飛びジェネレーション おしゃれ16連打

ケソ オイドンは「ナムコリアルフィギュアコレクションPart3」にチャレンジするでゴワス。日本全土で既に売り切れてて、2月現在置いてあるのはガチャ館ぐらいですE。

でそ またこれも微妙にマニアックだなー。ブラックワルキューレやイシターがいるのか。

ケソ 最新作のPart5では、全人類悲願の『ニューマンアスレチック』のシャロンも立体化されましたからな。

まさ すでにナムコ方面もバーリ・トゥード状態か。

でそ 次は『ナックルヘッズ』とか入りそうで怖いな。

ケソ コレ、前にも何回かやってるんスけど、多喜が出てないんですよねー。てなわけで、モイラは多喜狙いっつーことで。

でそ アルテミスが出たら、猿ーン編集長に渡すか。

ケソ しからば……おりゃせい!

(S.E.がちょむ)

でそ オレンジ色……っつーことは吉乃ひとみか。

ケソ これは『motoGP』版ですな。『熱チュープロ野球』版はPart5に入っとるでえ。

まさ 続けて回すがよい。

(S.E.ガガガチョム×7)

ケソ ひいいいいっ! また吉乃ひとみDA! オーノレイ(クレ公)。

でそ つーか、この時点で多喜以外は全部そろってるぞ。黒悪、イシター、獄チェル、アルテミス、ひとみ×4。

ケソ お、おかしかバイ! こいはゴルゴムの仕業タイ!

でそ おめーの運が悪いだけだろ。

まさ あと2回チャンスはある。気を取り直して回すがよい。

ケソ どすこーい!

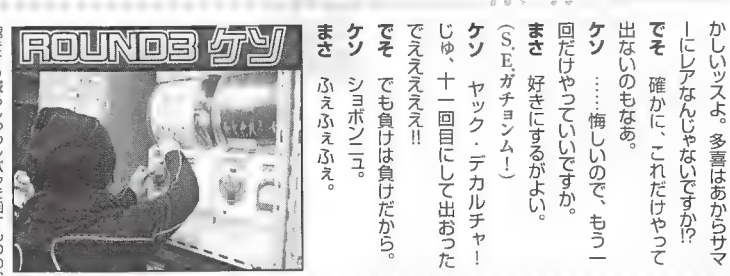
(S.E.ガチョン!)

ケソ 黒ッ! 駄目だー。次!

(S.E.ガチャコン!)

ケソ またひとみかよ! あ……ぐばあ!!

まさ それまでい!(擦) ケソはゲームオーバーさな。二千円使い果たし終了した上、目標ゲットできて、あ、いねえ。

でそ 敗者のケソには、アルカデ編集部が入っているエンブレ7Fの便所掃除を一週間プレゼント。

ケソ く、くやしか! つーかおかしいッスよ。多喜はあからサマーにレアなんじゃないですか!?

でそ 確かに、これだけやって出ないのもなあ。

ケソ ……悔しいので、もう一回だけやっていいですか。

まさ 好きにするがよい。

(S.E.ガチョンム!)

ケソ ヤック・デカルチャ! じゅ、十一回目にして出おったでええええ!!

でそ でも負けは負けだから。

ケソ ショボンニュ。

まさ ふぇふぇふぇ。

魂をすり減らしつつレバゥを回すものの、泣かず飛ばずの十連打。後には屍の山が残った。

ゲームの待ち時間で出来る! ワンポイントリペインツ

最近のガチャフィギュアは精度が高いゆえ、ちょっと手を加えてやるだけで見違えるほどにグンバツになるE! ラッカースプレーのつや消しクリアーを吹いてやるだけで、塗装のテカリを押さえられて高級感UP。さらに、ガンダムマーカーなどの細いペンで、目の輪郭や瞳を描いてやれば、ものの数秒でオリジナルフィギュアの出来上がり。髪の毛などをデザインナイフで削るのもモアベターDA!

改造前

改造後

ゲーム小ゼル

☆春といえば卒業…

ウィーン

ゲームセンター

俺もそろそろ潮時か…

店員さーん!!

客として永久就職決めたから これからもよろしく!!

よーし まだがんばるで!!

戦い終わって ～神々の黄昏～

まさ 久しぶりにガチャガチャをやってみたものの、レバーを捻る際のドキワク感は今も健在という感じだったさな。

でそ 今日のケソのように泥沼状態に陥るのは勘弁してもらいてえが、たまにやる分には楽しいな。駄菓子屋ゲセ気分に浸りたいときにはうってつけだ。

ケソ ちなみに先ほどホビーショップで値段を見てきましたが、多喜は単品販売で千二〇〇円でした。

でそ そこそこのお値段だな。

まさ ほかのキャラに比べると高いのかね?

ケソ 獄チェルが八〇〇円でしたので、やっぱ多喜はレアリティが高いんじゃないッスかね。ちなみに、しもでんのセガギャルズは、白うらら版コンプリート価格で千八〇〇円。

でそ うーん、妥当なトコといえるのか。

まさ 本当に欲しいものがあったら、ショップでの単品買いでもいいと思うが、ガチャガチャはレバーを回すときのドキワク感も含めた料金だと思った方が、個人的には楽しめると思うがどうか。

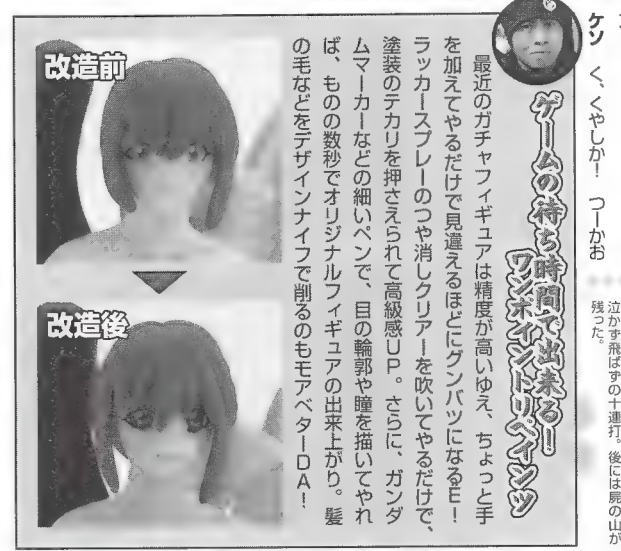
ケソ あ、そーいや、まさ兄ィのやったヴァンパイアの中に入ってるレアモリガン、店売り価格が二万円になってましたE。

まさ なぬぅぅ! 今すぐ戻って出るまでやり続けるしかねええ!

でそ だからそれが罠だというのに。

ダップセ ガチャポン最高!

(つづく)

我らの夢のあと、残りし戦利品を適度に詰め合わせて三名にプレゼント致すぞよ。欲しい御仁は、56ページの読者プレゼントコーナーを参照してみるといいだろう。
中身はランダムのため、同アイテムが入っておっても脳クレームじゃわい! それでも欲するブツを書いておくといいことがあるやもな。

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めるんです。

2月は20日、21日にAOU2004EXPOがあったせいもあり、本誌のスケジュールも大変でした。あと1週間早くなるか、遅ければ、もうちょっと楽なんだけどなぁ……なんて愚痴をこぼしつつ、今月も行ってみましょう。

今回の共通質問は、千葉県　さくらさんからの質問で、「今、一番好きな食べ物を教えてください～！」です。この回答を見れば各自の嗜好性は当然分かりますが、ほかにも酒好きかどうかといったことも見え隠れするのが面白いんじゃないでしょうか？

KONAMI

コナミ
吉田

やっと暖かくなってきてすごしやすくなってきましたね。でも個人的には花粉の季節が近づいてきてちょっと憂鬱。ところで3月号のコナミ特集はいかがでした？（編集部の皆さん感謝です）AOU2004、コナミブースに来てくれた方は記事を読み返してみて納得！　思ってもらえたかな。今年も皆さんの期待に応えられるようにコナミはやりますよ～。今後バシバシ情報も出してゆくので楽しみに待っててください。

http://www.konami.co.jp/

五行の「焦がしミソラーメン」

SNK PLAYMORE

SNKプレイモア
yuzuko

朝、目覚めるたびに胃が痛いっ……（心アタリが多すぎるぅ～）ここ何日もずっとチェックと××調整の嵐。あぁっ、自慢の美肌（？）にもとうとう異変が！
こんなに苦労したんだから～みなさん、ぜひKOF2003ムック本買ってくださいね!!　落ち着いたら、映画みて買い物してストレス解消しよっと(^^♪

Official Website: http://www.snkplaymore.co.jp/
SNK WORLD: http://www.snkworld.com/

おでん。特に大根！

AIKY

ポチにゃインタネットランキングでムカデとか0番残しとか巻尺とか名前がついてる。面白いですネ。
巻尺って、何？

http://www.aiky.biz/

やっぱ冬は豚のしゃぶしゃぶでしょう。

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

クロスノーツ
開発部
「今井 呂万」

ハラミコシャッペンエィ　ミッコシャーペンベナフ
ファラミコシャッペネエィ　ベンミコシャーペンウィ
ズユー　ベレゴンデン　ベレゴンデン
アォアォアァァァァァ
オンドゥルルラギッタンディスカー！！

http://www.x-nauts.com/PS2/HG

キムチの王様ポッサムキムチです。

CAPCOM

カプコン
東京宣伝チーム
テラ

AOU2004お疲れ様でした。メダルゲーム中心のカプコンブースでしたが、ご来場いただきました皆さまありがとうございました。ここのところビデオゲームはタイトル数が減り気味だったりしますが、カプコンはまだまだ頑張っていきますのでご期待ください！　インフルエンザが流行ってるのでゲーセンから帰ったら、うがいと手洗いは忘れずに！

ラーメン！　食べすぎは体に悪いので自粛中。

ADORES

アドアーズ
松沼

立春を過ぎたとはいえ、外はまだまだ寒いです。街でアドアーズの赤い看板を見つけたら、迷わず入ってHOTな時を過ごしましょう。お気に入りのゲームで熱くなれば、心までHOTになることうけあいです。

店舗専用HP→ http://www.gamefantasia.jp/

ボトルガムです。１日30個は噛みまくります。

SUCCESS

サクセス
広報より

この前年が明けたとおもったらもう2月も終わりです。もうDC版『サイヴァリア2』をプレイしてもらえましたか？　製作チーム渾身の完全移植ですので、ドリームキャストをお持ちの方はぜひプレイしてくださいね！　腕を磨いてゲームセンターへ「Let's Go !!」です。ぜひ感想も聞かせてください。

http://www.success-corp.co.jp

一番好きな食べ物「しゃぶしゃぶ」です。

G.REVOLUTION

グレフ
アキラ兄さん

もうAOUの季節ですかぁ。先日年始を迎えたばかりだと思ってましたが……早いものです。さてAOU2004ですが、G.revは新作開発が始まったばかり、ということで今年も傍観者です。今年は何が出展されるんでしょうか？　ワクワク♪

http://www.grev.co.jp/

牛丼の食べ納めということで、吉牛。

av

アミューズメントヴィジョン
広報ウエ

お待たせしました！　3月中旬ごろにオーリーキング稼動予定です。グラフィックも音楽もめちゃカッコイイ。一人でやり込むのもアリですが、オススメは対戦プレイ。かなーりアツイです。操作も簡単なので、普段スケボーゲームをやらない人も遊んでみて！　オフィシャルHPもイイ感じに仕上がっているので見て。

http://www.amusementvision.com

ラフテー、ソーキそば、足テビチ……沖縄料理最高！

Sammy

サミー
販促GR
川口

ウチのスパイ奥野が最近おかしい。いや、いつもどこかしらおかしいのだが、仕事中にナニやら女性看護士とおぼしきイラストなどを見つめながら「らんぶるらんぶるらんぶる……」。新しい贔屓のお店の名前かと思ったら期待の2D格闘ゲーム『ザ・ランブルフィッシュ』のことなのね。飲み行くぞ、奥野。

http://www.sammy.co.jp

平均週に4日は蕎麦を食す。

cave

ケイブ
広報M

渡辺謙もびっくり!!　『エスプガルーダ』サントラ発売決定～!!　購入者特典として、アーケード次回作の基板が当たるキャンペーンの応募ハガキ付きです。発売日、購入方法など、詳細は「ゲーセン横丁」か、ケイブホームページでチェックしてしてくださいね。

http://www.cave.co.jp/

やきとり。一年中やきとりです。

Alfa System

アルファ・システム
NAOKI

えーと、3月25日に『式神Ⅱ』のDC版が発売されます。さすがにNAOMIとの互換基板だけあって、移植のしやすさと移植度の高さは抜群です。やっぱDCは良いハードです。トッププレイヤーのナイスプレイを収めたDVDも近々発売されますので、興味のある方はDC版共々よろしくお願いしますです。

http://www.alfasystem.net/

オムライスにハマっています。うまく作れないですけど。

VISCO®

ビスコ
広報
土筆てつや

やっと春らしくなってきたところでしょうか。
はやく暖かくなると良いですね。
しかし春になる前にもう一回しっかりと冬の味覚を味わっておきたいですよね。
蟹・河豚・牡蠣・鮟鱇・鱈などいかがですか？

http://www.visco.co.jp/

パン

タクミコーポレーション
只石

最近暖かくなってきて、気持ちの良い日が過ごせるのが幸せに感じてくるとともに、そんな自分の歳を気にし始めてきた只石です。まあ……そんなことは置いといてと……開発は順調～に進んでいますのでそのうちドドーンといきたいな～と。あ、アイスが残っているので、それも消化していきたいな～と♪

http://www.takumi-net.co.jp/

会社の隅にある冷蔵庫のアイス。ビミョ～なあまさが好き。

セイブ開発
「代理5号」

こんにちは、9リールスロットのメダルゲーム機『FeverSoccer』が、ブラジルにていよいよ稼動開始です。
ロケテストの結果などもなかなか良い様で一安心です。国内での発売も近いと思われますので、ぜひご期待ください。

納豆。最近毎日食べてます。

Hitmaker

ヒットメーカー
西村ケンサク(27)

先日のAOU2004に出展した『THE QUIZ SHOW』。皆さんご覧いただきましたか？　司会もできるクイズゲームなんて、業界初なんじゃないかなぁ。かくいう私はゲーム業界の大橋巨泉を目指して、司会進行の猛特訓中。稼動されるころには、全国のゲームセンターでその特訓の成果をお見せ……できるように頑張ります。

http://www.hitmaker.co.jp/

和食

テクモ
つっちー

好評発売中の『NINJA GAIDEN』はもうプレイしていただいてますか～？　毎回、予約特典満載なTeam NINJAですが…、3/25発売予定の『DOAOnline』にも新たな予約特典を付けちゃいます！　題して「描き下ろしかすみちゃんポスターOnline ver.」！　数に限りがあるので予約はお早めにね。

http://www.tecmo.co.jp

生肉

セガ
AMパブリシティ企画室
田中

銀座「博品館 TOY PARK」4階に「ムシキングミュージアム」があるのを知っていますか。筐体12台（旧カード専用機含む）に加え、ムシカードすべてを展示するムシキングギャラリーなど、「ムシキングの聖地」として誕生。弟や妹に教えてね。

http://sega.jp/mushiking/

「焼き鳥」。渋谷にいい店あるよ。

Yuki Enterprise

悠紀エンタープライズ
業務部
前田 涼

早くも発表してしまいました！　『サムライスピリッツ零スペシャル』前作のいろいろ危ない部分を調整し、さらにキャラクター、システムを追加するというチャレンジャブルな一品。そして忘れちゃいけない闘劇予選でますます過熱。『サムライスピリッツゼロ』ラストサムライに負けてられません！　驀進あるのみ。

http://www.samurai-zero.jp/

生涯を通してバナナ・プリン・グラタンでファイナルアンサーです。

ナムコ
新井

湾岸　湾岸　ミーッナーイ　オイラは走り屋ー（ヘイヘヘイ！）　コーインを入れたらー　カードを差し込めー！　オイラーのこずかいー　毎月3000えーんすべてのゲームがー　本気（マジ）のバトルさーアクセル踏み込みカーブをまがりゃ　限界ギリギリドリフト走行　（……お前、死ぬぞ）でーも、まだまだー300ばーりきーだからだーいじょおーぶー

銀むつ（メロ）

SEGA-AM2
たくあん

いつだってラーメンです！

佐々木

少し暖かくなってきたと思ったら急に冷え込んだりと不安定な気候の今日このごろですが、皆さん風邪などひかないように気をつけましょう。病気といえば残念なことに狂牛病の影響で先日牛丼屋さんのメニューから牛丼が消えましたね。鳥好きとしては鳥インフルエンザで焼き鳥が消えないよう祈ります。

http://www.warashi.co.jp/

焼き鳥

BANPRESTO

バンプレスト
イマリ

いや～、終わっちゃいましたね、AOU2004。みなさん、バンプレストブースには遊びに来てくれましたか？プレイしてくれた人もいるかもしれませんが3月には、あの「コンビニキャッチャー」の後継機、『コンビニキャッチャー2』が登場します。AOU2004に行けなかった人は、ゲームセンターでぜひプレイしてみて♪

http://www.banpresto.co.jp/

タマゴ!!　味噌汁に入れたタマゴが一番好きっす♪

セガ
メカトロ研究開発部
パブ　Taki

2月には、満を持してプッシャーメダル機『ガチャマンボ！』が稼動を開始しました。イエローとグリーンをテーマカラーにした楽しげな筐体に、マンボのリズム、サボテンやテキーラなど、陽気なメキシカン・テイスト満載。メダル専用カプセルを回す感触もクセになりますよ～～!!

http://www.sega-mechatro.com/

ダントツで、「蟹(カニ)」です！

今回の質問は「今一番好きな食べ物は？」です。さて、編集者はどうなんでしょうか……って、案の定ファストフードが多いですな。健康には気を付けましょうね。
話はちょっと逸れますが、こんな生活をしていると、学校の給食ってすごくいいもんだったなぁ、と今さらながらに実感します。あんなに安いのに、栄養バランスが考えられているものを毎日食えるなんてうらやましい限り。会社でも給食のように栄養バランスが考えられている食堂があるとうれしいなぁ、なんて思うのは私だけでしょうかねぇ？

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

猿渡	超ここ最近は和風パスタかな。休日は3食ともそうだったこともあるし、1日1食は食ってたりするな。
霜田	近ごろはダイエットも兼ね蕎麦に夢中。神田は美濃屋のかき揚げ（……油）せいろがお気に入りです。
杉田	ポン・デ・ケージョ。ただ、パン屋に常備というところまでいっていないのが悩み。
北嚢	笹塚ボナペティート・パパのパスタ料理。絶品。
伊丹	先日かに道楽で10K弱のコースを食した。うまくて死ぬぜ～。毎月食べたいであります!!
河野	現在はカップ麺がプチブーム。カップヌードルから高いヤツまで、いろいろ食べてます。
鈴木	めしや丼のチゲ定食。ごはんおかわり自由だから、最後はおじやにしてかっ食らいます。
高橋	最近はカップ焼きそば＆味噌汁ですね。本当は松屋の牛めし＆豚汁セットが……。豚さんガンバレ。
安藤	東ハトの暴君ハバネロっつースナック菓子がうまい。ほどよい辛さと手頃な値段なので食べてみて！
小沢	食にこだわる人間ではないので、手軽なものばかり食べてます。サンドイッチとかおにぎりとか……。
飯塚	マクドナルドのベーコンレタスバーガーにむ・ちゅ・う♪　後はポテトLが有ればかなりイケルかと。
砂田	今は、松屋の豚丼にキムチ入れて食べることにはまってます。これなら結構いけますよ。
五藤	新宿スポラン中央口店近くにある、コムサのラムレーズンのアイス。新宿行くと必ず食べてます。
勝田	最近は幼稚園の時以来のグラタンブームが再来中。3食連続くらいなら問題無くいけます。

SEGA WOW
うきうき

初めまして、今回から担当を引き継ぎました。今月はAOU2004っす。
うちからも渾身の一作が出ています。待望の続編って感じ。シナリオとかキャラとか頑張って増やしてます。『DT I』をプレイしておくと『DT II』で良い事あるかも。ぜひ今から楽しんでおいてくださいね♪

http://www.segawow.com/

ケンタの羽のとこ

タイトー
専属MC
松桐坊頭

AOU2004ご来場ありがとうございました。『ゾイドインフィニティ』はどうでしたか？　こんど皆さまの前に登場するときはさらに進化を遂げると思い、今からわくわくドキドキしながら待っていてね。待ちきれないよぅという方はOPENしたばかりのゾイドインフィニティ公式サイトでDr.みかみがいろいろネタを話すそうなのでアクセスよろしく！

「チロルチョコのきなこもち」か「スタバのエスプレッソビーン」

ニューディスクレビュー

NEW DISC REVIEW

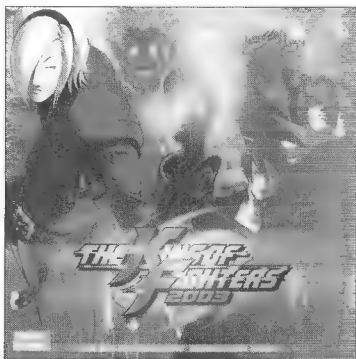
アーケードゲーム＆ VGM 関連の最新リリース情報をお届け！

エスプガルーダ　オリジナルサウンドトラック

ケイブ／ CVST-0001　3月中旬On Sale（Web販売のみ）　¥2,415

1.秘密の力 Select　2.血別～血着 Stage1&Stage5.2　3.突然の襲撃 Boss　4.生き延びる為に StageClear　5.渓谷 Stage2　6.巨大戦艦エリニエス Stage3　7.要塞都市 Stage4　8.浮遊城ウツロブネ Stage5.1　9.凄まじい重圧 LastBoss　10.子供の頃に見た夢 NameEntry　11.やさしい声 Ending　12.渓谷（Arranged）13.巨大戦艦エリニエス（Arranged）　14.要塞都市（Arranged）15.Dynasty

現在最も熱いシューティングゲームタイトルのサントラが、ケイブの通販限定でリリースされる。ゲームシステムのみならず音楽面でもプレイヤーの意表を突くトランスで構成され、従来のシューティングとは数段違った新鮮な印象が残る。細江慎二氏率いるスーパースィープがアレンジを手掛けており、さんたるる氏が作った次回作の楽曲が収録されていることにも注目だ。
［ケイブ公式ホームページ］ http://www.cave.co.jp/

※ジャケットデザインは変更されることがあります。ご了承ください

THE KING OF FIGHTERS 2003 オリジナル・サウンド・トラックス／ SNKプレイモア

SCITRON DISCS ／ SCDC-00337　3.24 On Sale　¥2,310（tax in）

（収録曲・曲順未定）

KOF シリーズ 10 作目となる最新作のサントラが、おなじみサイトロンから早くも登場する。KOF シリーズを手掛けてきた旧・新世界楽曲雑技団の TATE_NORIO 氏や幡谷政彦氏が作曲、KOF シリーズならではの国際色豊かな音楽性が盛り込まれた曲に仕上がっている。なお、本作は格闘ゲームとは思えない個性的な曲調が面白いので、CD でじっくりと聞いてみてほしい。

pop'n music VOCAL BEST 5

コナミメディア／ KOLA-063　3.24 On Sale　¥3,059（tax in）

（収録予定曲） cobalt、男々道／ Des-ROW、STARS☆☆☆、North Wind ／ TE Я RA、ラブラブギウギ、スイマーズ／亜熱帯マジ-SKA爆弾、流星模様／浅井裕子、Holy Forest ／ Sarastro、Go Easy!! ／ good-cool feat. Sana、This Way ／ HIROMI、禁じられた契約／フレディ波多江とエレハモニカ、rings on the water ／ PEACH TREES、桃色時限爆弾／ Haya-P & Maru、@n H@ppy Choice ／ Sana、愛車（キカイ）はタワシで洗ってる!? ／すわひでお、spring～R246 Version～／ 2Days

年１回のリリースで恒例となっているポップンの VOCAL BEST シリーズ。第五弾の今作では Des-ROW、亜熱帯マジ -SKA 爆弾といったアーケードでお馴染みの曲にコンシューマー曲、さらに Sana のレアな曲“@ n Happy Choice”も収録。

beatmaniaIIDX REMIX for 10th Success Anniversary

コナミメディア／ KOLA-061　3.10 On Sale　¥3,059（tax in）

1.Astral Voyage ～akakage's sweet peaktime samba～/ EeL（remixed by akakage）　2.システムロマンス～DJ 19 REMIX～ ／ AKIRA YAMAOKA（Remixed by DJ 19）　3.desolation～DJ Remo-con ReMixx～ ／ Mr.T（remixed by dj Remo-con）　4.雪月花～DJ TOMO'S NIBURU MIX～／ Ryu☆（remixed by DJ TOMO）　5.Pandora～DJ WADA Remix～／ dj TAKA feat.Tomomi（remixed by DJ WADA）　6.SCORE ～Mars on mix～ ／ dj Remo-con（remixed by Susumu Yokota）　7.Think of me ～ASYLUM Mix～ ／ good-cool feat. Sana（remixed by AKIRA YAMAOKA）　8. Back Into The Light ～A DAY IN THE LIGHT Mix～/ Sota Fujimori（remixed by SLAKE）9. DoLL ～L.E.D. Style Mix～／TĔЯRA（remixed by L.E.D）　ほか、全13曲

最新作『10th style』の収録曲をクラブシーンで活躍する akakage、dj Remo-con、DJ WADA といった顔ぶれが REMIX が手掛けた作品。いち早く『10th style』の曲を聞けるうれしい試みだ。プロデュースは dj TAKA 氏。

【お詫びと訂正】先月掲載しました「OutRun2 SOUND TRACKS」（AM2 MIX ／ AMMX-2003）の価格が間違っておりました。
正しくは¥2,940（税込）です。関係者各位、および読者の皆さまのご迷惑をお掛けしましたことを深くお詫び申し上げます。

わお～ん（犬ニ非ズ）

第十回
Text by **SEIYAMA**

寒いですねぇ。ウワサによると今冬は「暖冬」らしいですね。冬がめぐってくるたびに思うこと……それは「アレ？　冬ってこんなに寒かったっけ？」ということなのです。なんだか年々寒くなっていっているような気がしないでもないのですよ。皆さんは、どう思われますか？

とはいえ節分も過ぎ、暦の上ではもう3月。春はもうすぐそこまで来ています。ポカポカ陽気の日に、満開の桜の木の下での酒盛りは格別ですよ！　……と、そんなコトしか考えていないSEIYAMAです（しかも庶民的）。じゃ、行きましょうか第10回。

ここのトコロ続いている「マジメな音楽の話」。皆さんついて来てますか？　大丈夫ですか？　今回は表題にもある通り（？）和音の話です。以前にここで書いた「調」の話を覚えてますか？　今回の話はそれと密接な関係があるので、バックナンバーと併せて読んでいただくと「なるほど」感が強まると思いますので、ぜひともオススメしたいトコロです。手元にない方は……取り寄せにてご購入ください（笑）。

「和音＝chord（コード）」とは、「高さの異なる二つ以上の音が同時に鳴った状態」を指す言葉です。ただし、二つでは調性の特定ができないので、通常は三つ以上の音で構成されたものを「コード」と呼んでいます。だからといって「高さの異なる三つ以上の音なら、組み合わせは何でもいい」というワケではありません。

第7回で取り上げた「音階＝スケール」を思い出してください。このスケール、1オクターブ内にある12半音のうちのいくつか（メジャースケールの場合は七つ）を使って構成されています。そのスケール内の1番目・3番目・5番目の音を積み上げると、3音構成のコードが出来上がります。この3音構成のコードのことを「triad（トライアド）」といいます。

……と、基本はたったこれだけ。この場合のコードを構成する音のうち、1番目（一番低い音）を「根音＝root（ルート）」といい、3番目の音は「3度＝3rd（サード）」、5番目の音は「5度＝5th（フィフス）」と、それぞれいいます。「3度」「5度」という言葉は「度数」などと呼ばれ、コードを理解する上で不可欠なので、この機会に覚えちゃいましょうね。ある音からの隔たり（音程）を表す言葉で、「C音とE音の2音間の音程は3度（正確には長3度）」というように使います。またこの「トライアド」、構成音の組み合わせによって四つの種類があり（譜例参照）、それぞれ響き・性格が異なります。

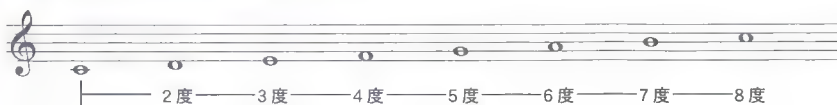
ところで、バンド・スコアなどの楽譜を見たことのある人なら、楽譜の上段にアルファベットが記されているのを見たことがあると思います（というより、バンド・スコア見るような人だったら、それが何かは知ってるでしょうけれど）。それらは、曲のその部分で「どんな構成音のコードが鳴っているか」を表すためのもので、「コード・ネーム」と日本では呼んでいます。大文字のアルファベットが「ルート」を表し、その後に何も書かれていなければ「メジャー・トライアド（長3和音）」、小文字のmが書かれていれば「マイナー・トライアド（短3和音）」であるという意味になります。それ以外の場合は……長くなるのでまたの機会に。

蛇足ですが前出の「コード・ネーム」、これはいわゆる和製英語で、本当の（？）英語では「chord symbol（コード・シンボル）」といいます。ドップリと深みにはまったところで、また次回！

SEIYAMAプロフィール：『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するために結成された夢のハードロックバンド「A.S.H.」のキーボーディストも務める。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

譜例1

2度――3度――4度――5度――6度――7度――8度

Cメジャースケール上での、Cと各音の度数です。正確には本文中のように「長3度」「完全5度」といった言い方になるのですが、今回のところは簡単に数値だけの表記にしてあります。

譜例2

Cの音を根音＝root（ルート）とした、トライアド4種と、各コードのコード・ネームです。左からそれぞれ「Cメジャー（または単にC）」、「Cマイナー」、「Cディミニッシュ」、「Cオーギュメント」と読みます。3度音と5度音の組み合わせに違いがあります。

使って遊べる!! アルカディアクーポン ～クーポンの春到来！～

3月になりました。春になったとはいえ、まだまだ肌寒い日が続くけど、クーポン片手に春休みのゲーセンライフを満喫しちゃおう！

マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース 改

今月も加盟店追加！ 広がる遊べるクーポンワールド！

今月の新規加盟店舗は１店舗！　神奈川県にクーポン新規加盟店が追加されたぞ！

今月の新店舗

プレイシティーキャロット伊勢佐木町店（神奈川県）が新規加盟店になったぞ！　さっそく遊びに行ってみよう！

加盟店募集中！

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を！

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

■郵　送：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンタープレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■ＦＡＸ：03-5433-7212
■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店名	住所	電話
静岡県	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9 20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36 不二ヶ丘ハイツ 1F	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	Waiwai広場	津島市蛭間町字桝田298	☎056-728-3433
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F(昭文堂書店)	☎0598-21-1211
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F~3F	☎077-523-7015
滋賀県	ビクトリヤ(フウキグループ)	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
滋賀県	セガワールド甲西店	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
京都府	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5	☎06-6775-6051
大阪府	アミューズメント ギガ(フウキグループ)	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4161
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
大阪府	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOﾋﾞﾙ 1F~2F	☎06-6645-7692
大阪府	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
大阪府	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
大阪府	アミュージアム南津守	大阪市西成区南津守6-1-70	☎078-271-0335
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GEME DINO阪急茨木店	大阪府茨木市永代町5	☎072-631-5507
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404~407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎06-4398-1224
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
奈良県	プレイハード ファイブオー店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル8F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
和歌山県	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	☎073-431-8559
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
島根県	プレイシティキャロット島大前店	松江市学園2-28-2	☎0852-27-6428
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-24	☎086-226-6411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
広島県	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F	☎088-656-5044
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
高知県	ブリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店※2	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
福岡県	アカトンボ西新店※2	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店※2	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店※2	福岡市南区大橋1 9 1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8 4 8	☎092-861-4856
福岡県	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3 15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガワールド中津※3	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎0979-27-1255
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589

※**2トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン１枚につきメダル30枚サービスとなります。
※**3セガワールド中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.11

徳島県　エンゼルランド佐古店

アクセス
JR佐古駅南口より徒歩2分。
ボーリング場「ダイヤレーン」前です。

営業時間
10:00~24:00

対応ゲーム
スロットコーナ及びプライズマシン以外はすべて対応しています。

スタッフより
ビデオゲームのジャンルは一通りそろえています。すべてクーポンに対応していますので、ぜひご来店ください。

愛知県　プレイハード50 春日井店

アクセス
東名春日井IC多治見方面出口を出て国道155号を右折後、信号手前左側。ファミレス「バーミヤン」手前

営業時間
10:00~24:00

対応ゲーム
ビデオゲームはスタンプ一個で一回。プライズマシンなど、何にでも使用できます。

スタッフより
ビデオゲームが1プレイ20円~30円で遊べます。週末は対戦が熱いです！

- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
- ●「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- ●加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- ●同じお店では1日1回使用が原則です。
- ●クーポンは、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。
- ●下の加盟店リストから、突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。
- ●アルカディアを切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- ●クーポン使用の際にお店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
北海道	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町石沢字梶内1818	☎0295-52-4444
埼玉県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
群馬県	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
群馬県	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎070-5453-6776
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1~2F	☎047-395-1119
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766
東京都	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1~1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズサンシャイン店※1	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F~3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店※1	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F~4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店※1	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F~3F	☎03-3200-0884
東京都	アドアーズ 八王子店※1	八王子市東町11-3 センチュリーステーションビル B1~4F	☎0426-48-1288
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3200-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	GAME IN ナミキ	世田谷区松原2-27-14	☎03-5300-5747
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズスタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1 8 15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
神奈川県	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
神奈川県	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボール内	☎045-320-9291
神奈川県	テクモピア向ヶ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
NEW!!	プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	☎045-252-1164
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
新潟県	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
新潟県	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6 909 越路会館1F	☎025-224-4838
新潟県	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F	☎025-240-2318
新潟県	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
新潟県	アミュージアム上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
新潟県	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	ゲームインさんしょう	富山市桜町1-3-1	☎076-442-0533
富山県	セガワールド豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ一38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET 静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
静岡県	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591

※1アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ハイスコア
全国集計

1月18日
時点

たたのクリアでは物足りない
そんな想いから始ま　たのかもしれない。
ここ　いる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイス　アにはそれぞれの想いが込められている

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守ればだれでも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ドリフトで曲がれ!

いうまでもなく、一世を風靡した『アウトラン』の続編である本作。ハンドルを切った状態で、ブレーキまたはシフトダウンして減速することで、ドリフト状態になる。これで速度を維持しつつコーナーを抜けることがタイム短縮のカギだ。

もちろん、ライン取りが重要なのはいうまでもなく、きっちりとコーナーでインを突いていく必要がある。

【ハートアタック】は「ドリフトして」や、「コーンを飛ばして」などの要求に応えるともらえる、ハートの獲得数を競うモード。さらに、各区間で高ランクを獲得していくとスペシャルリクエストが発生し、これを成功させるとより多くのハートを獲得できる。

初回とは思えないほど速いタイムがたたき出されたが、今後はコンマ以下の勝負になることは間違い無いだろう。

Ferrari
Official Licensed Product

タイムアタックモード [D : Imperial Avenue]
4'18"235
ミキラリアット。さらばVXV また来週!
アミューズメントスタジアム豊中(大阪)

タイムアタックモード [A : Tulip Garden]
4'19"795
㈳コップンIZK
アミューズメントスタジアム豊中(大阪)

タイムアタックモード [E : Cape way]
4'14"899
ミキコップン 天才ROKはぁ〜い!
アミューズメントスタジアム豊中(大阪)

タイムアタックモード [B : Metro Polis]
4'16"963
HYAKU-KTL-UGF
アミューズメントスタジアム豊中(大阪)

ハートアタックモード
1,559
3291
ゲームスポット ハロウイン(島根)

タイムアタックモード [C : Ancient Ruins]
4'16"952
すみません、あとだし巻き4人前。
アミューズメントスタジアム豊中(大阪)

2,435,100

アサシン

GAME'S MILK（京都）

技巧コンボが稼ぎの要

コンボによる点数が大きく比重を占めてきた三国シリーズ。本作でもそれは変わっていない。

今回の集計で、稼ぎ頭になったのは孔明だ。これは地焔術を使ったヒット数稼ぎができるためだ。

連射装置を使用することが前提だが、ボス戦で七星玉を使って武将技を決めると、80～90ヒット前後のコンボを稼ぎ出せる。これにより、ステージ道中の点数が低い孔明でも、それを補って余りあるスコアを稼げるのだ。

また、豊富なルート分岐の中から、稼げるステージを見付けることも重要だし、アイテムは大きく点数を左右するので取り逃しは厳禁だ。さらに、隠しステージである最終章を出現させるのも、現段階で必須事項になっている。

ほかにもコンボが豊富なため、ザコ戦でも稼げる趙雲や、AAABの技点が高い張飛もスコアが高くなるという見方をするプレイヤーも居る。

次回の集計では、どのキャラによって更新されるかが見物だ。

アゲハ

69,289,840

GFA2-ISO@7は現状では無理です

デイトナⅢ（埼玉）

タテハ

68,155,690

♣-（～＾◇＾）

グッディ21（東京）

早くもパターンが限界近し!?

集計2回目にして早くも煮詰まってきた感がある本作。トップの顔ぶれは、前回と全く同じで、この二人の独壇場となっている。

パターン面では、覚聖のタイミングなどの進化はもちろんのこと、走行点でもかなりのスコアを稼いでいる。また、1面中ボスでガードバリアを使って走行点を稼ぎつつ、ダメージ調整を行なうなど、さまざまな部分で相当極まってきている。ほかのプレイヤーの奮起にも期待したい。

バズタイプ

175,991,300

DESIの弟子 矢口にドカーンと来ました。

トライアミューズメントタワー（東京）

GLUONはバズ祭り

トータルスコアのうち、1億以上が隠し最終面のGLUONだけで稼げるのは前回お伝えした通り。

ライバル機の攻撃で、とりわけバズ数に大きな差が生じるのが、第2形態の高速青リングレーザー連射攻撃。全方向に発射されるこの青リングは、一つで稼げるバズ数が多い上に、高速で多くのリングが発射されるため、ボス本体にギリギリ近付くだけで一気にバズを稼げる。しかし、ボスに近付き過ぎると、ダメージを与えてしまう。その結果、ボスを早く倒してしまうので簡単にはいかない。

具体的には「ボスに一瞬触れる→離れる」を素早く繰り返して、バズ数を稼ぐのだが、レベルアップ時は一時的に自機の移動速度が速くなるので、非常に操作が難しいのだ。

また、【シューティングタイプ】は残念ながら今回は未更新。パターン作りが【バズタイプ】と全く違うので難しいところだが、今後はどこまで伸びていくか注目しよう。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
デモリッシュフィスト	アンデッド	28,176,000	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド堺(大阪)
	ヴァネッサ	42,289,800	KOU-MI氏、平修氏に感謝! YAS	デイトナⅢ(埼玉)
	エンゾ	27,629,900	AXIOM-DEN	アババ天神橋店(大阪)
	レオニード	31,884,200	とりあえず‥	個人申請 ジョイランド堺(大阪)
ボーダーダウン	6B	273,971,000	HEI	個人申請 プレイハーツ浅羽店(静岡)
タイムクライシス3	1人専用2P	4,880,050	ATS@さよなら「打子式ATS」	個人申請 ゲームファンタジーランドKingJoy(愛知)
頭文字D Arcade Stage Ver.2	赤城 上り	2' 17"415	パピンコ@TEAMさつまいも	イミグランデ相模原店(神奈川)
	碓氷 左回り	2' 42"085	RRL-渋谷英毅	
	妙義 右回り	2' 51"282	まさきんぐ@小波マン	
	秋名 下り	2' 44"935	ヨシ@イッテヨシ組	
式神の城Ⅱ	ちびふみこ	5,659,184,630	柏原このみ	グッデイ21(東京)
	玖珂 光太郎	6,529,866,050	嵐@｜∀゜)	
	ロジャー・サスケ	6,558,937,500	ダメK.K@ついにFine天晴を目撃	
	日向 玄乃丈	6,252,394,990	ダイナマイト巫女と交換だっ!	
	ニーギ・GB	6,667,763,600	T³-CYR-WIZ	
	結城 小夜	7,103,884,810	ホラ…やっぱり瑠璃…泣いてるじゃないか…	
	金 大正	6,879,535,480	KDK-渇富裸闘漢-ASK	
ドラムマニア9thMIX	スタンダード	479,095,950	ボーヤ	ゲームランド おにごっこ(三重)
ビートマニアⅡDX 9th style	エクストリーム	6,944	xja	プレイシティ 中央町店(鹿児島)
	トランス	6,737		

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
バトルギア3 Tuned	初級B 順走	2' 24"004	K.OT	プレイシティ 中央町店(鹿児島)
	初級B 逆走	2' 25"152	ANDY店長	
	中級B 順走	2' 06"550	SKN9	
	中級B 逆走	2' 07"660	SKN9	
	弩級B 順走	2' 48"350	中酪@ハロウィン(´･ω･`)	ゲームスポット ハロウイン(島根)
	弩級B 逆走	2' 56"058	SKN9	プレイシティ 中央町店(鹿児島)
ポチッとにゃ〜	ポチにゃ〜アタック上級(タイム)	6' 44"06	くまちょむ	個人申請 コムテックタワー(愛知)
	ポチにゃ〜アタックサバイバル(おじゃま数)	3,475		
ぷよぷよフィーバー	はらはら	1,144,918	服部	ゲームBOX Q2(愛知)
サムライスピリッツゼロ	タイム	3' 09"56	うれしいこと半分つらいこと半分KOL	ハイテクセガ盛岡(岩手)
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ	チーム・エゥーゴ	28,666	ウッツ キリア	プレイシティ 中央町店(鹿児島)
クレイジータクシー ハイローラー	ウエストコースト	655,088.19	879@TNT-WCは木馬最強!!	個人申請クラブセガ金山(愛知)

講評

今回は**バトルギア3Tuned**から。本作から追加された新コースは、道幅の狭い高速コースであったり、路面がダートになっていたりと、どれも癖が強いのが特徴。前作同様、車体を壁にこすり付けて減速するテクニックは、今作でも健在のようです。プレイシティ中央店勢のスタートダッシュが光りますが、果たして今後はどうなるのか?

ぷよぷよフィーバーは初回に力を入れ過ぎたのか、集計2回目にして1部門のみの更新。往年のぷよプレイヤーたちの参入に期待しましょう。

ポチッとにゃ〜は「連鎖」ではなく「分岐」が命の落ちものパズル。素早い仕込みによる発火が決め手になります。サバイバルも今後どこまで記録が伸びるか注目です。

サムライスピリッツゼロは、驚異的と思えた初回集計のタイムを、さらに10秒以上も縮めてきました。使用キャラはもちろん徳川慶虎で、怒り爆発からの状況限定コンボが命。とはいえ、今回のタイムは異常な速さ、かなり理論値に近いのではないでしょうか。

機動戦士Zガンダムエゥーゴ VS. ティターンズは1部門のみ更新。基本的なシステムは前作から踏襲されている分、スコア攻略がしやすく、早く煮詰まってきていますね。

「デイトナⅢ勢」対「DEN」氏の対立構造が熱い**デモリッシュフィスト**。DEN氏が3キャラトップをもぎ取るも、【ヴァネッサ】はYAS氏が守りきっています。さすがに稼ぎのネタもそろそろ打ち止めかと思われますが……。

ATTENTION
個人申請はがきが少し変わりました!

君もチャレンジ! ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1:当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2:本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX(03-5433-7212)でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体物の改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名 怒首領降大往生 / 集計部門(キャラ・コースなど) ひたすらモード
スコア(タイム) 1,192,296
面数 3周目5面 / 難易度 工場出荷設定(完全ノーマル)
備考 うさぎ=MkⅡ使用 残機×0 連付き(シンクロ30連) 同付き
達成日 2003年 12月 31日
得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)
残機ボーナスが無いので、できるだけ残機をつぶして稼ぎました。
永パ防止キャラのキツネが出ても、気合いで避けています。
点効率は1周クリア時……約30,000万
2周クリア時……役80,000万です
ゲームセンター 名前 あるかでぃあん三軒茶屋店
電話 03-5433-○×△□
住所 東京都世田谷区若林1-18-×△□
スコアネーム(最大20文字) ARC207@R1校
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長 蟹渡 将司
このほかに個人申請がある場合 ●申請方法と申請枚数 ハガキ(　)枚 FAX(　)枚

← 個人申請ハガキ記入例

個人申請はがきに「このほかに個人申請がある場合」という項目が追加されました! 必要事項にチェック&記入してガンガン申請しよう!

ゲーム	部門	スコア	スコアネーム	店舗
怒首領蜂大往生	タイプB	1,531,230,040	HRB	個人申請 ゲームコーナーUFO(東京)
スタートリゴン		780,590	SKM-地上絵㊕	個人申請 プレイハード50津店(三重)
太鼓の達人4		1,793,900	夜'z(ないつ)@蛇遣い	個人申請ララゲームセンター(埼玉)
ドラムマニア 3rdMIX	エキスパートリアル	390,297,300	クロ@DAYDREAM復活希望	個人申請GAME IN大学院(東京)
怒首領蜂Ⅱ	実戦	8,302,733,960	SRA-はっしー	グッディ21(東京)
アクアラッシュ	練習	155.93	NGP-ANP	アベニュー北口店(山梨)
	初級	261.96		
ストライダー飛竜2		31,118,000	グズグズですが、ここまでにします。AAZ	えの木(高知)
ヴァンパイアセイバー	デミトリ	1,671,400	ROK	アババ天神橋店(大阪)
龍虎の拳2	ロバート	2,667,642	ウマ――(゜Д゜)――!!	ゲームワールド(神奈川)
餓狼伝説スペシャル	タン・フー・ルー	2,806,100	HYAKU-KTL-UGF終了です。	アミューズメントスタジアム豊中(大阪)
	不知火 舞	2,754,900	HYAKU-KTL-押田舞	
	キム・カッファン	2,815,900	HYAKU-KTL-UGFもう少しだけ	
	アクセル・ホーク	2,772,500	PPR-KTL-IZK	
	ギース・ハワード	2,834,600	SILEIGHTY 小百合です。	
	ビッグ・ベア	2,806,800	HYAKU-KTL-UGF今ひとつ	
ストライカーズ1945	スピットファイア	2,229,400	中野龍三	GAME IN ナミキ(東京)
バツグン	タイプA 連付き	24,027,280	KDK-某ゲセーンのあの人-タケユキ	グッディ21(東京)
ウィロー	ゴールド	255,942	三十路間近で塾通い。SOF-KOU-MI	デイトナⅢ(埼玉)
ダライアス	Wゾーン	5,635,520	ヘルニアM.B	トライアミューズメントタワー(東京)

ゲーム	スコア	スコアネーム	店舗
R・TYPEⅡ	1,606,800	廃人@火鉢	ゲームプラザキューティー(大阪)
R・TYPE	2,468,700	1人だけの戦場 戦国人	個人申請 ゲームセンタードリーム(宮城)

頭文字DアーケードステージVer.2、**式神の城Ⅱ**ともに、更新されているスコアは同一店舗のもの。そのタイトルが盛り上がり、各地からプレイヤーが集って来て、さらにレベルが向上するという図式ができあがっていますね。

怒首領蜂大往生の【タイプB】はレーザー強化、残1での更新。コンボも2周通してミスは無かったそうですが、残機ボーナス5000万点はやはり大きい!

ストライダー飛竜2はスコアネームとは裏腹に、終了スコアとのこと。驚異現象での加点が大きな差につながる同作なので、稼ぎの秘密は墓場まで持っていくか?

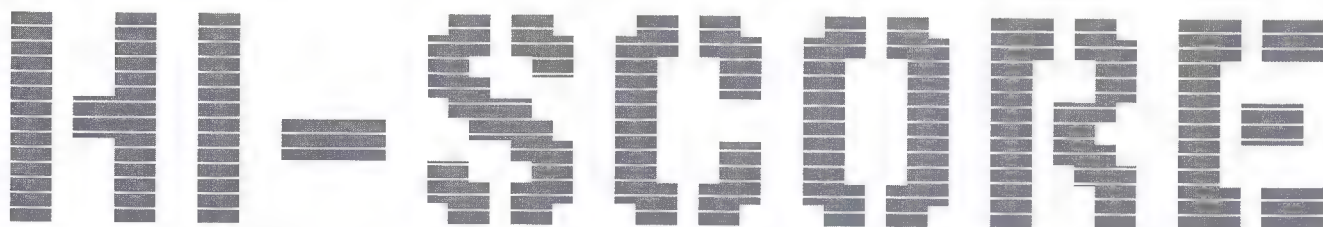
バツグンの【タイプA 連付き】は衝撃の大台達成。4面ボスのゴクローサン(5963O)稼ぎが、ここまで伸びるとは、だれもが予想していなかったのでは?

ダライアスは先月の【Z】、【Y】に続き、【W】も「M.B」氏が更新。この分だと、どう考えても全ゾーン制覇は時間の問題に思えます。

R・TYPEⅡは残機潰しで1機失敗とのことです。次回のさらなる更新が期待できます。また、初代**R・TYPE**はまたもや今回もトップと2位の差はわずか。この息の長い争いは恐ろしい限りです。

【お詫びと訂正】アルカディアNo.46のハイスコア講評内で、**クロスブレイズ**のコメントに誤りがありました。「アーノルドはクリアが達成されていなかった」とありますが、「はむはむ」氏によってALLクリアは達成されていました。ここに訂正するとともにお詫び申しあげます。

ハイスコア
全国集計

1月18日
時点

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。申請店舗の中でも、東北地区の「ハイテクセガ盛岡」は、毎月ハイレベルのスコアを申請する店舗。全国的にみても引けを取らないそのスコアに今後も期待できる。

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ダライアス(Wゾーン)	5,635,520	ヘルニアM.B	ALL 連付 A-C-E-I-M-R-W
★	サイヴァリア2(バズ)	175,991,300	DESIの弟子 矢口にドカーンと来ました。	ALL 残×0 ボム×0 グル104300BJZZ
3	Xマルチプライ	14,086,000	FKB(H	ALL 残×2
4	イーアルカンフー	9,999,900+α	木之本まいゝん(082)	達成ステージ119 残75 所用時間1.2h
5	ダライアス外伝 EXTRA	40,167,230	G.M.C.IMO	ALL 2Pスタート 残×9 50万落ち ラテラテコーヒー使用

プラボ新潟店
新潟県新潟市堀之内南2-19-14 和同ビル 1F ☎025-245-9631

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ(アゲハ)	54,414,280	FTM	ALL
2	エスプガルーダ(タテハ)	53,656,460	あと400万はCSR	ALL 残5 枠6 1面300万位だったんすけど
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ(シングル・エゥーゴ)	17,648	ケイ	ALL
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ(シングル ティターンズ)	16,783	レコア	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003	2,071,501	AAA	ALL 山崎・庵・クラーク

レジャーパレス
北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプB)	345,532,967	事情通	ALL
2	エスプガルーダ(アゲハ)	53,030,350	とりあえず	ALLで脂肪けい速
3	ソニックウィングス リミテッド(エレン)	1,521,600	プライドなし	ALL 連付 目玉
4	ソニックウィングス リミテッド(キートン)	1,606,500	なんじゃあこりゃ	ALL 連付 目玉
5	ソニックウィングス リミテッド(真尾まお)	2,120,600	仙人の弟子	ALL 連付 サル

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	太鼓の達人5	462,450	8PON	ALL
2	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプB)	543,722,720	8PON	2-4 MAXHIT1476 2-4ボス死亡
3	エスプガルーダ(アゲハ)	44,529,800	8PON	ALL
4	パズルボブル3(1人でパズル)	29,304,170	のんびり気長に㊡	11R
5	あずまんが大王 パズルボブル(1人でパズル)	44,934,740	ちよパパLOVE	

デイトナⅢ
埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048 269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ(タテハ)	57,484,170	青ぷよT.Bは某所に無償トレード!?	ALL 残3 何処か契約して下さい
★	エスプガルーダ(アゲハ)	69,289,840	GFA2-ISO@7は現状では無理です	ALL 伸びてあと40万?
★	ウィロー(ゴールド)	255,942	三十路間近で塾通い SOF-KOU-MI	ALL 5ST ウィロー後半の引き悪いです。
4	デモリッシュフィスト(レオニード)	31,568,600	3156万点-0点	ALL 連同付
★	デモリッシュフィスト(ヴァネッサ)	42,289,800	KOU-MI氏、平修氏に感謝! YAS	ALL 交互連、同付

GAME 702
北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル 1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ(アゲハ)	55,940,890	ぬるぽ	ALL 残×5
2	エスプガルーダ(タテハ)	54,051,470	Mr.挿入祭	ALL 残×4
3	ライトブリンガー(グレン)	5,467,460	H.GODA	ALLで死亡
4	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプB)	359,667,112	激突スーツ野郎喰い	ALL 残×4
5	新・三国戦紀 七星転生	1,134,300	ワダ アキラ	ALL 呂萱 萱 2面.中, 3面 村人 4面パス 5面.中 6面(中)

グッデイ21
東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	8,302,733,960	SRA-はっしー	ALL 赤-E
★	エスプガルーダ(タテハ)	68,155,690	♣-(~^ ^)	ALL ノーミス
★	式神の城Ⅱ(ちびふみこ)	5,659,184,630	柏原このみ	ALL
★	式神の城Ⅱ(玖珂 光太郎)	6,529,866,050	颪@ ∀゜)	ALL
★	式神の城Ⅱ(ロジャー・サスケ)	6,558,937,500	ダメK.K@ついにFine天晴を目撃	ALL

ゲームファクトリーマグマ 川越店
埼玉県川越市脇田町9-3 KスクエアビルB1 ☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイプドリーム(Aコース)	4,134,070	はまれし@ノハビリ中	ALL レベル3 ステージにて残機潰し・連付 残0
2	サイヴァリア2(バズ)	74,812,000	Gダラ連なし日本一(多分)DTB-GT	ALL
3	サイヴァリア2(シューティング)	35,247,500	ひがし@P.R.E	ALL LV437
4	ころん	35,783,430	のんちゃん	2Pの娘が使いたい LV349
5	エスプガルーダ(アゲハ)	46,043,120	ハートの似合う ENST	ALL 2ミス 400万落ち(涙)

釧路スガイ ゲームプルプル
北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン2(タイムアタックモード)	4'36"061	DC2	ALL MT A:Tulip Garden
2	アウトラン2(タイムアタックモード)	4'49"967	T.N	ALL MT C:Ancient Ruins
3	ポップンミュージック 10(メンズ)	382,220	タッシー	ALL 1, 2, 4曲目 ハイスピ6 4曲目ミラー
4	ストリートファイター	730,000	肉正宗@tokusatsu!	ALL 6個ボタンバージョン
5	ドラゴンスピリット	768,060	AC-MASTER やちょ!	ALL ライフ2設定

大久保アルファステーション
東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Arcade Stage Ver.2(赤城下り)	2'15"969	クレージー	ALL TUNED AE86T。晴
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ	18,146	コンスコン少将	ALL
3	極上パロディウス(ビッグバイパー)	4,752,200	むなしい・・	ALL 連付
4	ストリートファイター ZERO3(春麗)	3,989,000	MNJ	ALL Z
5	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	3,103,100	M.T	ALL 連付

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ(タテハ)	55,833,660	遠征記念 YMG- C	ALL 4/6 色々あもーん
2	エスプガルーダ(アゲハ)	53,684,690	RAZ	ALL 4 6
3	式神の城Ⅱ(2P同時)	5,190,613,590	4研EPM	ALL 玄乃丈壱式 光太郎弐式 ノミス DP
4	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX(チーム・連邦)	34,358	オテテ アナルジュソ	ALL
5	ぷよぷよフィーバー(るんるん)	252,388	SYO	ALL

ハイテクセガ盛岡
岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ(アゲハ)	56,397,780	もり。	ALL ライフ5/6 バリア50%
2	エスプガルーダ(タテハ)	55,860,810	P4U	ALL ライフ6/6 バリア50%
★	サムライスピリッツゼロ	3'09"56	うれしいこと半分 つらいこと半分KOL	ALL A・B・C 同付 20秒落ち
4	式神の城Ⅱ(ニーギ・GB)	3,949,746,000	GOL	ALL 壱式 彼女になってください
5	式神の城Ⅱ(ちびふみこ)	3,371,627,230	TMK	ALL 壱式 もっと元気に……

ゲー事典
■プラボ新潟店 http://www.namco.co.jp/ar/location/loc-list/004/pb-9-niigata/ ■ゲームファクトリーマグマ川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html
■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**GAME 702(北海道)**
店名が変わりましたが、ほかは何も変わっていません。以前と同様によろしくお願いします。

●**釧路スガイゲームプルプル(北海道)**
当店内でのF5攻撃は固くお断りしております。

●**ハイテクセガ盛岡(岩手県)**
『新・三国戦紀 七星転生』の強烈な内輪受けっぷりが目立ちました。

●**プラボ新潟店(新潟県)**
今回も、ご協力ありがとうございましたん♪特に『エスプガルーダ』は、皆さんのおかげで大変盛り上がりましたん!! 現在も対象台はガンガン増えておりますん!! 次回もご参加お待ちしておりますぅ〜ん☆

●**デイトナⅢ(埼玉県)**
火曜クラブは今年の夏コミに参加予定です。

●**ゲームファクトリーマグマ川越店(埼玉県)**
これが誌面に載るころには、当店に何か大きな動きがあるはず! そして闘劇の当店代表になられた方、本戦も頑張ってください!

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
『アウトラン2』が100円で盛り上がっています。ハイスコアも募集中!! なぜか店内にモデナ(17-inchアルミ)が、飾ってあります。来てネ! BY てっさ

●**グッデイ21(東京都)**
遠路はるばる来てくださる皆さま! ご来店ありがとうございます。最近、筐体の故障がちらほらと……。ご迷惑をおかけしております。BY店長

●**大久保アルファステーション(東京都)**
ビデオ録画の可能なビデオゲームが一気に増えました。ハイスコアの参考はもちろん、イベントなどにもご利用ください。

●**GAME IN ナミキ(東京都)**
ナミキではSTGの80%がビデオ録りできるようになっております。ぜひ、ご利用ください。詳しくはページ下のアドレスへ。

●**AMUSEMENT LAND KyontaGon&KentaGon(東京都)**
現在、当店では「希望ゲーム入れます」というイベントをやっています。ゲームリストを用意しておりますので、やり込みたいゲームがある方は希望してみてください(持ち込み可)。

●**中野ロイヤル(東京都)**
毎月2回、『スーパーストリートファイターⅡX』の大会を開催しております。奮ってご参加ください。お待ちしております。

●**ゲームスタジオキューブ(東京都)**
さてさて、AOUエキスポも終わり上半期の新製品はどんな感じでしょうかね? コナミさんの『ビートマニアⅡDX』、『ポップンミュージック』、『麻雀格闘倶楽部』が続々とNEWバージョンになりますね。もちろん当店も続々と入荷します。

●**青葉台ガリバー(神奈川県)**
店内改装のため、一時閉店します。リニューアルオープンの予定日は、3月中旬以降になります。長い間お世話になりました。

●**マットマウスパートⅡ(神奈川県)**
RAKAさん来店ありがとうございました。スコアラーの皆さま、今月もありがとうございました。攻めギルド連合さん、また遊びに来てください。来月もチェキナにナメスで頑張ります。

アベニュー北口店

山梨県甲府市北口2-9-11 ☎055-254-9565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ(タテハ)	41,456,300	つぶした方が良いのかも	ALL 箱×6 ゙×6
2	エスプガルーダ(アゲハ)	37,289,690	IMO	ALL 箱×5 ゙×3
★	アクアラッシュ(練習)	155.93	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(初級)	261.96	NGP-ANP	ALL
5	あずまんが大王 パズルボブル(一人でパズル)	33,824,710	修理待ってます	神楽

青葉台ガリバー

神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F ☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア2(バズ)	121,974,200	TSL-KCR	ALL 7万バズ
2	エスプガルーダ(タテハ)	56,447,050	金田ぁぁあああぁぁ!!	ALL 5/6 100% さんを付けろよデコスケ野郎
3	式神の城Ⅱ(ロジャー・サスケ)	5,196,131,070	香-麻-kokos	壱式 5ミス ALL 今までありがとう:
4	式神の城Ⅱ(日向 玄乃丈)	3,293,944,650	リカルド・マルチネス	壱式 ALL 1ミス Good bye ガリバー!
5	式神の城Ⅱ(金 大正)	5,577,841,880	伊達英二	壱式 3ミス ALL ちき・・しょオ

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	新・三国戦紀 七星転生	2,345,500	H.M	ALL 超雲
2	エスプガルーダ(アゲハ)	59,287,910	あじ。	ALL ライフ6/6 バリア100%
3	式神の城Ⅱ(玖珂 光太郎)	6,070,075,280	YOS.K	ALL 壱式 1ミス
4	式神の城Ⅱ(2P同時)	5,291,483,700	4研EPM	ALL 玄乃丈壱式 6ミス 光太郎弐式 DP
5	ストライカーズ1999(X-36)	3,330,700	HSA	ALL 1周123 1万 使用ボム2発

ゲームBOX.Q2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	新・三国戦紀 七星転生	1,590,100	ヒビキ	ALL 呂雙雙
★	ぷよぷよフィーバー(はらはら)	1,144,918	服部	ALL MAX15連鎖 18分15秒
3	ぷよぷよフィーバー(とことん)	99,999,999	服部	カンストレベル99 MAX15連鎖 全消し59回 16分22秒
4	式神の城Ⅱ(結城 小夜)	5,937,345,710	TF	ALL 弐式 1ミス ×8:36113
5	怒首領蜂大往生(タイプA)	844,893,070	ぼくブラゴン	2-2 A-EX

イミグランデ 相模原店

神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1 ☎042-753-8881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン2(タイムアタックモード)	4'20"315	URT-ODA㈱	F40 MT Tulip Garden
2	アウトラン2(タイムアタックモード)	4'19"669	うらばー㈱隊員	F40 MT R06 Ancient Ruins
★	頭文字D Arcade Stage Ver 2(赤城上り)	2'17"415	パピンコ@TEAMさつまいも	FD3S1型 ロケスタ有
★	頭文字D Arcade Stage Ver 2(碓氷左回り)	2'42"085	RRL-渋谷英毅	RPS13改 MT ロケスタ有
★	頭文字D Arcade Stage Ver.2(妙義右回り)	2'51"282	まさきんぐ@小波マン	R34 MT ロケスタ有

AMUSEMENT LAND KentaGon&KyontaGon合同集計

東京都新宿区百人町1-10-7(KentaGon)東京都新宿区百人町1-18-11(KyontaGon) ☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ボーダーダウン(6B)	267,797,390	YOH	ALL
2	怒首領蜂Ⅱ(実戦)	8,286,726,460	SRA-はっしー	ALL 赤-E
3	バーチャファイター4 エボリューション Ver.B	3'13"55	Y.O	ALL レイ・フェイ
4	バーチャストライカー2002	37	S.Y	ALL
5	メタルスラッグ5	2,073,520	ANA-UME	

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052 916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ(アゲハ)	58,597,930	・A・	ALL 1P側 バリア100% ノーミス 連付
2	サムライスピリッツゼロ	6'54"60	T.S	ALL タムタム
3	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	7,739,700	LIN	ALL M.O.M モード ディズィー
4	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	4'50"41	FOX	ALL ギース
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003	186,000	???	ALL 紅丸、庵、デュオロン

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち(裏2周目 タイプA)	351,126,142	醜!!男塾 MAG-CBM-E Y	真2周ALL 真ボス有り 1周目1 74億 残1 B1
2	バトルガレッガ(ボーンナム)	16,870,960	御満連合軍2号☆68 わか子先生みそじ万歳	ALL 予)1170万 ダイヤル連付
3	バトルガレッガ(ミヤモト)	16,002,440	御満連合軍2号☆68Y本さん来店じゃ!!	ALL ミヤモトC 予)1038万 12・15・30 ダイヤル連付
4	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA)	329,969,366	捨てゲーでやる気0 MAG	表2周ALL 1周目1 85億 残2 B0
5	怒首領蜂大往生(タイプB)	394,995,140	アドリブ	2-5 EX強化 ひさびさ

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3387 9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア2(シューティング)	18,398,000	up'S	5面 LV346 ALL
2	サイヴァリア2(バズ)	21,794,800	中野ガイル	4面 LV210 いきなり死亡
3	Gダライアス(ミュー)	33,817,610	KTZ	ALL 連付
4	エリア88(シン)	9,999,990	中野ガイル	ALL 連付 穴ウメ
5	エリア88(ミッキー)	9,999,990	中野ガイル	ALL 連付 穴ウメ

GAME-COLLEGEⅡ

愛知県愛知郡長久手町山越110 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ(タテハ)	41,858,730	2P専用セセリんは使用可能?ROM	ALL 残4 枠6 金389 バリア1/4
2	アウトラン2(アウトランモード)	4,136,528	M.K	360 Spider
3	アウトラン2(タイムアタックモード)	4'34"134	KAV	F40
4	アウトラン2(ハートアタックモード)	968	@.@¥	F50
5	ギルティギア 鶡	99	ABE	サバイバル メイ

ゲームサファリ穂積店

岐阜県瑞穂市穂積町馬場小城1-93-1 ☎058-326-6537

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ(アゲハ)	60,397,850	醜!!男塾 山本	ALL 6/6 2P側 バリア100%
2	エスプガルーダ(タテハ)	56,571,670	醜!!男塾 FRK	ALL 5/6 2P側
3	ソニックウィングス2(ラファール)	2,038,800	にしおまん	2-9 連付
4	R-TYPE LEO	4,297,520	おますみゅん	ALL 連付 1ミス ビット19万
5	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプB)	211,133,693	おまうちこずゑ	ALL 残×0 残B×1

ゲームスタジオ キューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン2(ハートアタックモード)	1,057	ACHA	ALL F50 AT
2	アウトラン2(タイムアタックモード)	4'34"378	ABE	ALL Testarossa MT
3	バツグン(TYPE-A)	21,132,720	XKS-鈴蘭@4面練習中	ALL 連付 B×3
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ	20,905	てい&ARI	ALL (陸GM、ボール)×2
5	ビートマニアⅡDX 9thstyle(ポップス)	5,889	Y.024	

ゲームランド おにごっこ

三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F ☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック 10(エキスパート)	383,091	オッチー	紅白コース H
★	ドラムマニア9thMIX(スタンダード)	479,095,950	ボーヤ	
3	ギターフリークス 10thMIX(スタンダード)	574,499,700	Y T	4曲設定
4	新・三国戦紀 七星転生	1,061,800	参考女キャラ ゲーマーちゃるくん	ALL 呂雙 雙
5	新・三国戦紀 七星転生	1,578,600	参考女キャラ ゲーマーちゃるくん	ALL 貂蝉

扇ヶ丘レジャーセンター

石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ(タテハ)	54,794,010	T.I	ALL ライフ6/6 バリア100%
2	サイヴァリア2(バズ)	65,480,800	たまには申請してね担当より	6ボス LV615
3	サイヴァリア2(シューティング)	30,400,500	KTH-冴上蒼司 電子体幽霊降臨!	ALL LV403
4	ぷよぷよフィーバー(とことん)	14,417,600	がんばりました	MAX15連鎖 4:29
5	PRIDE GP 2003	1,854,000	いまさらマジ泣き㈱	ALL アンデウソンシウバ

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	202,605,200	R	2周ALL
2	バカバカパッション	1,326,430	RAK@来店記念	98-98-98-97
3	ティンクルスター スプライツ	2,371,581	スキー帰り	ALL
4	ビートマニア・ザ・ファイナル(リズミック)	4,164	レイドリック	
5	ビートマニア・ザ・ファイナル(テクノ)	4,158	レイドリック	

ゲー事典
■中野ロイヤル http://royal-g.hp.infoseek.co.jp/ ■イミグランデ相模原店 http://www.aa.alpha-net.ne.jp/imigra/ ■GAME IN ナミキ http://www10.plala.or.jp/namikipatty/sub2.htm
■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/ ■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/

●**イミグランデ相模原店（神奈川県）**
『頭文字D』が相変わらず絶好調ですね！　VER.3でも期待していますよ！　『アウトラン2』、『バトルギア3 Tuned』も好評稼働中。スコアラーの皆さま、頑張ってください。BY A

●**ゲームコンドル駒形本店（静岡県）**
関東圏から来た遠征組の皆さま、ご来店、誠にありがとうございました。『KOF 2003』が大回転中です！　そろそろ春近し、皆さまぜひコンドルへ!!　PS　サファリ前田愛氏、長い間お疲れさまでした。BY スタッフ一同

●**ゲームサファリ穂積店（岐阜県）**
すべてのお客さまへ、これからは店長のことを「尊師」、「拳王」、「神様」と呼んであげてください。あと今年からコンドル様と共に、醜男ゲームセンター組合に加入しました（代表 山本）。

●**GAME-college（愛知県）**
ビデオゲームフリー録画設置。いつでも自由に録画可能です。ゲーム攻略に役立ててください。

●**ゲームBOX Q2（愛知県）**
ほとんど穴ウメスコアになってしまいました。ゲーセンに通い続けて、だれかさんが痛風になってしまいました。皆さん健康に注意しましょう。

●**ゲームハウスピットイン（愛知県）**
1PLAY100円で『バトルギア3 Tuned』が好評稼働中！　シューターの皆さんには、1PLAY五〇円で最新STGを提供中！　『エスプガルーダ』はもちろん連付きです。ぜひ当店でハイスコアを!!

●**アミュージアム草津（滋賀県）**
闘劇ラインナップ全種対戦台で稼働中です。練習するならぜひ当店で！

●**ゲームプラザキューティ（大阪府）**
2～4月は音ゲー入荷ラッシュなのでどんどん遊びに来てください！　2階レトロゲームのコーナーには80年代のゲームを入れてあるので年配の方も気軽に来てくださいね！

●**ジャスコ川西屋上プレイランド（兵庫県）**
毎月開催のゲーム大会に多数の参加ありがとうございます。これからもいろいろなタイトルで開催していきますので、ご参加よろしくお願いします。また、希望タイトルがあればスタッフまでどうぞ。

●**ゲームストリート ミルカトル加納店（和歌山県）**
卒業～だけが～んふふ～ふふふ～♪　さて、3月は期待の新作がてんこ盛り！　音ゲーは『ポップンミュージック』と『ビートマニアⅡDX』の新作!!　期待の2D格闘、『ランブルフィッシュ』！　さらに、『麻雀格闘倶楽部3』と新作が目白押し!!

●**えの木（高知県）**
えの木のスコアラーになる、そのためだけに高知の大学を受験される方を募集中。合格したあかつきには、「地中海チューハイ」をごちそうします。

●**遊道楽箱崎店（福岡県）**
くりあすかい氏を始め、GAME'SMILKのダイオウジャーの皆さま、ブラックレーベルを貸していただき、ありがとうございました。　BY もず

●**プラボ浦上店（長崎県）**
プレイヤーの皆さま、進級・卒業おめでとうございます。ゲームをしろ、スコアもやれ、頼むから。PSゲ○マセンHP内にて設置リスト・イベント情報をチェックできます。　BY　村上としあき

●**ゲームスポット大橋（長崎県）**
ずいぶん暖かくなりましたね。学生の皆さん、社会人の皆さん、スポットには話題の新製品から、20～30円の格安ゲームを多数、取りそろえていますので、どんどん遊びに来てください。

●**プレイシティ中央町店（鹿児島県）**
1月には『ハイパーストⅡ』、2月には、『ビートマニア ⅡDX 10th スタイル』、3月には『麻雀格闘倶楽部3』と『ポップンミュージック11』を入荷致します。ぜひ、遊びに来てくださいね。BY 店長大迫

モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計

[illegible] ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツゼロ	4'17"14	K.Y	ALL バビー 2'36"78 ㊕
2	ストリートファイター ZERO3（ユーニ）	5,922,400	K.Y	ALL 連同付 P×16 ハーフ294万 ㊕
3	ライデンファイターズ JET	151,158,088	YKM	ALL 連付
4	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	6,335,993,740	Y.S.333	ALL 5ミス
5	オペレーションラグナロク（連付）	7,406,700	WSM-ちーまる	ALL 連付 1面185万

アミューズメントスタジアム豊中

大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号 ☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	餓狼伝説スペシャル（タン・フー・ルー）	2,806,100	HYAKU-KTL-UGF 終了です。	ALL 連同付 超必×11
★	餓狼伝説スペシャル（不知火 舞）	2,754,900	HYAKU-KTL-押田舞	ALL 連同付 超必×10
★	餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン）	2,815,900	HYAKU-KTL-UGF もう少しだけ	ALL 連同付 超必×14
★	餓狼伝説スペシャル（アクセル・ホーク）	2,772,500	PPR-KTL-IZK	ALL 連同付 超必×12
★	餓狼伝説スペシャル（ギース・ハワード）	2,834,600	SILEIGHTY 小百合です。	ALL 連同付 超必×7

アミュージアム草津店

滋賀県栗東市小柿7-8-8 テイサンクスエア内 ☎077-554-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア・ザ・ファイナル（ボーカル）	3,781	AFRO	ALL
2	ビートマニア・ザ・ファイナル（ザ ファイナル）	2,491	AFRO	ALL
3	ビートマニア・ザ・ファイナル（メロディック）	4,001	AFRO	ALL
4	ビートマニア・ザ・ファイナル（テクノ）	4,152	AFRO	ALL
5	ビートマニア・ザ・ファイナル（リズミック）	4,250	AFRO	ALL

遊道楽箱崎店

福岡県福岡県東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（Aタイプ）	417,892,330	印出津苦-英比威絵留	2-6 レーザー強化
2	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプA）	1,940,937,150	もずー。(´・ω・`)	2周ALL 残0 ボム1 EX くりあすかい氏に感謝！
3	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	6,059,620,300	NAYU	ALL 7ミス ×8:41344
4	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	5,306,021,590	どんぐりす	ALL 8ミス
5	ビートマニアⅡDX 9thstyle（テクノ）	6,600	うさたんサンクスゴ	ALL

ジャスコ川西屋上プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ	3,864,471	Ⓜうさぎねこ	ALL MAX37Hits メヴィウス
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン（シングル・連邦）	10,493	1OIN	ALL ガンダム
3	ギルティギア イグゼクス（チップ）	6,437,500	モンキー	ノーマル
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	652,200	シッポ	マリー・ユリ・クーラ ALL
5	パカパカパッションスペシャル	2,454,110	キツネ	ALL 98-93-96

GAME's WiLL

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE	2,466,200	THC-坂口	ALL 連付
2	上海Ⅲ	113,400	来月だします PPP-いずみ	ALL
3	怒首領蜂大往生（タイプB）	840,225,850	虎EXハァハァ	ALL EX 残×1 B×1
4	ダライアス外伝 EXTRA	23,002,960	MS2000 ハァハァ	ALL 全コースモード 2P側 ALL 残×4 B2
5	スーパーストリートファイターⅡX（スーパーザンギ）	960,760	ファントムX ハァハァ	ALL ゴウキ無し

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1～3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003	4,246,702	AKI(A.S)	ALL リョウ・ユリ・ロバート
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（チーム・エゥーゴ）	22,067	アカハナ&アカハチ	ALL
3	式神の城Ⅱ（ちびふみこ）	2,587,673,430	式神の白タン	ALL 弐式
4	サムライスピリッツゼロ	6'74"44	A・S	ALL 雲飛
5	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	3'53"52	山田金太郎	ALL ギース

ゲームストリート ミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	55,975,920	OGし@みんなガルってるぅ～？	ALL
2	エスプガルーダ（タテハ）	55,164,920	MIE@お兄ちゃんの胸には負けないもん！	ALL ライフ5/6 バリア100% 金塊263
3	式神の城Ⅱ（日向 玄乃丈）	5,236,334,300	白兵王@みんな式神ってるぅ～？	ALL ×8 34988
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（シングル・エゥーゴ）	18,292	しゅう	ALL 地Z/宇Z 撃墜38 NT評A 中将
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003	180,800	MOV	ALL キング・山崎・京

GAME'S MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	60,261,440	SKY	ALL
2	エスプガルーダ（タテハ）	52,485,820	トール	ALL
★	新・三国戦紀 七星転生	2,435,100	アサシン	ALL 超雲
4	新・三国戦紀 七星転生	2,381,800	トール	ALL 呂雯 雙
5	サムライスピリッツゼロ	3'43"26	KFI-103の太刀	慶寅

プラボ浦上店

長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	60,064,240	MPS	ALL 2Pスタート
2	エスプガルーダ（タテハ）	52,826,130	MPS	ALL 2Pスタート
3	ぷよぷよフィーバー（わくわく）	679,430	TES	ALL MAXCHAIN15 13:54
4	ぷよぷよフィーバー（とことん）	18,756,844	JAM	MAXCHAIN 15 4:50
5	テクニクビート（ノーマルスタイル）	905,240	KEN	ALL 4曲目有り

ゲームスポット ハロウイン

島根県出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（チーム・ティターンズ）	23,406	ユマ・フーン（´_ゝ`)&コスモ石油	ALL 11598 11808
★	アウトラン2（ハートアタックモード）	1,559	3291	ALL 360
3	アウトラン2（タイムアタックモード）	4'32"759	RAGE128	ALL Capeway F40
4	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	5,336,000	Y・S	ALL エディ
★	バトルギア3 Tuned（弩級B 順走）	2'48"350	中酪@ハロウィン（´・ω・`）	ALL IMPREZA S202 Sti(GDB)

チャレンジャーアババ天心橋店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	62,062,110	穴埋め用	ALL 6/6 バリア25%
2	デモリッシュフィスト（ヴァネッサ）	41,652,400	AXIOM-DEN	ALL 残0 連同付
★	デモリッシュフィスト（エンソ）	27,629,900	AXIOM-DEN	ALL 残0 連同付
4	テトリス・ザ・グランドマスター	9'43"13	H.Yさんの記録をようやく抜けました	GM
★	ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	1,671,400	ROK	ALL P×3 連同付

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4 62 ゲームプラザショールーム 熊本県九品寺5-10-15 スポラ九品寺 ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ5	9,491,010	WSM-NOB	ALL 連付
2	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	337,603,682	お茶まにあKMT	2-5ボスまで 1周2.05億
3	式神の城Ⅱ（玖珂 光太郎）	6,422,587,330	Y.S.333	ALL 弐式 1ミス アララ7ループ
4	オペレーションラグナロク（運なし）	6,629,950	WSM-ち-O	ALL 運なし
5	サイヴァリア2（シューティング）	26,323,900	愛媛の方々ありがとうでした。どんぐりす	6面ALL

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（タテハ）	58,865,080	アホか!!(怒) マッキ上等兵	ALL Dボタン付 5/6
★	ストライダー飛竜2	31,118,000	グズグズですが、ここまでにします。AAZ	ALL 連同付
3	ダライアス外伝 EXTRA	10,193,790	大台記念 へたっぴ銀行冒道支店	ALL ソフト連付 A-C-F-J-O-T-Z
4	テトリス T・A PLUS（マスター）	8'06"88	月進年歩 マッキ上等兵(玄武マスター)	ALL mランク SK銀 前半4'30
5	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	15,260,020	さべつ@射精堂 スコアラー&MFC部門	ALL 連付 鳥?点 5面終了1050万

ゲームプラザキューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

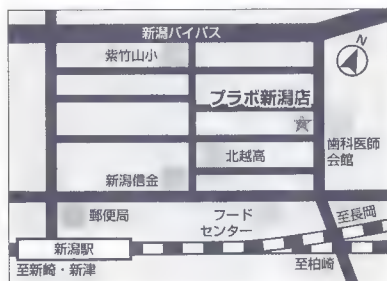
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（タテハ）	55,500,940	天満橋民-ふみこ	ALL 1ミス
★	R-TYPEⅡ	1,606,800	廃人@火鉢	ALL 相討ち1回失敗
3	グラディウスⅢ	1,625,690	天満橋民=ヴァンシュタイン	3-5 D-TYPE
4	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプA）	2,480,367,000	城	ALL A-E 残×2 2-2BOSSで1ミス MAXHIT3278
5	グラディウスⅢ	25,074,460	HYAKU-KIK	4-7 B-TYPE

ゲー事典
■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■GAME-college http://www.college1 co.jp/index.html ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/
■アミュージアム草津店 http:www.amuseum.jp/ ■アミパラ2000 http://www.amipara.co.jp/ ■ミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top.htm

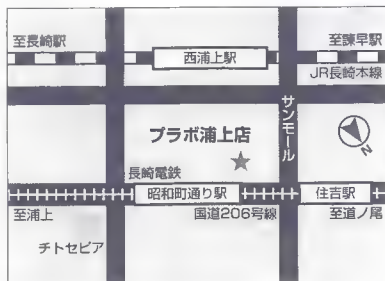
ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

プラボ新潟県

■ **住所**：新潟県新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F
■ **TEL**：025-245-9631
■**URL**：http://www.namco.co.jp/ar/location/ oc-list/004/pb-9-niigata/

前号から掲載させていただいておりますプラボ新潟店です。当店は新潟で唯一ハイスコア集計を受け賜っております。
そのほかにも、毎週さまざまなゲーム大会を予定しております。お気軽にご参加ください。また、メダルコーナーなども大盛況でございますよ!!

プラボ浦上店

■ **住所**：長崎県長崎市中園町6-23
■ **TEL**：095-848-2223
■**URL**：http://www.namco.co.jp/ar/location/loc-list/008/pb-43-urakami/

一度掲載を中断した当店が復活してこのような場でコメントできるとは人生分からないモンですね、ハハハ。まさに「帰ってきたぜ」状態。おっともう半分使っちった。
とにかくメンテは気を使っているから集中してプレイできます。まずはご来店を!! 頼むから_|￣|○。

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルギア3 Tuned（初級B 順走）	2'24"004	K.OT	RX-7 TWIN TURBO[S]
★	バトルギア3 Tuned（中級B 順走）	2'06"550	SKN9	スカイライン GT-R TUNED[BNR32]
3	バトルギア3 Tuned（弩級B 順走）	2'59"582	F.Y2	インプレッサ S202 STi[GDB]
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（シングル・エゥーゴ）	19,986	ウッツ	Ⅱ-ハイメガ Ⅱ-ビーム
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（チーム・エゥーゴ）	28,666	ウッツ キリア	Z-ハイメガ-ビーム Z-ハイメガ-ビーム 15,333 13,333

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス 9thMIX（スタンダード）	317,215,250	凪@BeForUヲタですが、なにか?	
2	ギターフリークス 9thMIX（スタンダード）	443,674,000	D.D.D.	
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003	48,140,903	アナウメ	ALL
4	ミスタードリラーグレート（アメリカ）	1,064,815	アナウメその2	ALL
5	プリンセスクララ大作戦（キララ）	1,107,700	BBB	

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	47,243,990	PELA	ALL
2	デモリッシュフィスト（エンゾ）	7,302,000	SAM	St4
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ（チーム・ティターンズ）	21,073	M&T	ALL 1P10,904 2P10,169
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（シングル・ジオン）	18,911	ケン	ALL シャアゲルググ
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（チーム・ジオン）	27,313	ケン・ジン	ALL シャアゲルググ ×2 ドム、ギャン

ハイスコア集計店

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア6月号掲載）は
2004年
3月21日（日）
までに出されたスコアで、
3月24日（水）
当日消印まで有効です。

ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

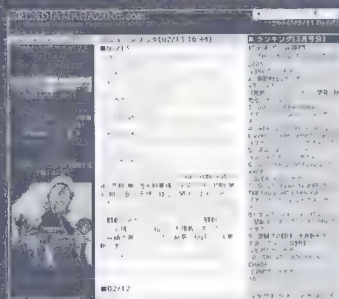
■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com

Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA"
Official HomePage

PC http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode http://www.arcadiamagazine.com/i/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典
■プラボ浦上店 http://www.namco.co.jp/ar/location/loc-list/008/pb-43-urakami/ ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri
■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top.htm ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/ ■プレイシティ中央町店 http://playcity.hp.infoseek.co.jp/index.shtml

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者、いつも僅差に泣く者、集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

21th chapter　最終スコア一覧表　その15

1997年に集計開始したタイトル（後編）

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
グルーヴオンファイト		1,406,300	使用キャラは問わず、スコアで集計。
NEOボンバーマン	ノーマルモード	692,500	部門別に集計。【バトルモード】は限界達成のため集計打ち切り
	バトルモード	20win	
まじかるで〜と卒業告白大作戦		1,059,600	スコアで集計。
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド		119,680	スコアで集計。
バトルサーキット	イエロービースト	59,855,100	キャラ別にスコアで集計。
	サイバーブルー	34,645,300	
	キャプテンシルバー	36,270,500	
	エイリアングリーン	42,439,900	
	ピンクオーストリッチ	50,686,700	
ソルディバイド	カシュオン	5,546,600	キャラ別にスコアで集計。
	ヴォーグ	5,423,400	
	ティオラ	5,328,600	
ブラッディロア		2'59"78	使用キャラは問わず、タイムで集計
NEO Mr.DO!		3,207,100	スコアで集計。
トップスケーター	イージーコース	1,909,355	部門別にスコアで集計。
	ハードコース	1,739,543	

ビデオゲームに時折発見される制作者の意図から外れた現象であるバグ。そのバグがスコアを左右するとなるとどうだろうか……。

プレイと怪現象

この年の、バグがスコアを左右するタイトルとして『ポケットファイター』が挙げられるが、カンストを達成するにはレイレイを使う必要がある。これは、レイレイのマイティコンボ「天回傘」を連続して使用し、コンボが99ヒットを超えると、得点がカンストするという現象なのだ。

このように、発生条件がはっきりしていて、任意に再現可能なものはテクニックの一つとして集計上認めている。逆に集計打ち切りとなってしまうのが、なぜ得点が増えたか分からないケースなのだ。

以前紹介した『SDガンダム サイコサラマンダーの脅威』で約20万点が増えたものや、『サンダーフォースAC』で、突然2万点ほど高くなる現象がこれに当たる。

どこまでが「仕様」で、どこまでが「バグ」なのかをプレイヤーが知るチャンスは、ほとんど無い。しかし、どう考えてもバグとしか思えない現象も確かに存在する。

そういった現象で大きく加点された場合、それまでの自分のプレイを完全に否定されたような気分になるだろうし、分かってはいても、感情面で納得できない人も多いだろう。

ただ、スコア争いではスコアが高いことこそが正解であり、そのゲームの中で起こることのすべてを利用するのは当然だろう。

個人的には、こういった現象を発見する注意力も、その人が持つ実力の一部として考えているがどうだろうか。

小誌のハイスコア集計は原則として、ルール内であれば「何でもあり」で、基本的に再現性のある現象に関しては、それを使ったスコアも認めている。もちろん、著しく競技性を損なう現象が発覚したタイトルについては、集計を打ち切ることもある。しかし「仕様」「バグ」のどちらにせよ、そのゲームの一部であることは事実なのだ。それが発生しそうな状態をあえて作ったり、普通とは違うアプローチで攻略するのもハイスコアを狙う上での一つの手段だろう。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈2004年1月19日以降の最新ルール（2004年2月15日集計）〉

●頭文字D Arcade Stage Ver.3……タイムアタックモードで【妙義　右周り、妙義　左周り、碓氷　右周り、碓氷　左周り、妙義　右周り／左周り、赤城　上り／下り、秋名　上り／下り、いろは坂　下り／逆走、八ヶ方原　往路／復路、正丸　往路／復路、土坂　往路／復路】の16コースを集計します。※使用車種、カードの使用、モード、天候は問いません。

■工場出荷設定［難易度：ノーマル、ステアリングフォース：4］

●バトルギア3 Tuned……タイムアタックモードで【初級B　順走、初級B　逆走、中級B　順走、中級B　逆走、弩級B　順走、弩級B　逆走】の6コースを集計します。※このほかの部門はバトルギア3と合同集計とします。※車種、AT／MT、NESYSキーの使用は問いません。※匠モードは集計しません。

■工場出荷設定［DIFFICULTY：NORMAL］

●ポチッとにゃ〜……【ひとりでポチにゃ〜】はスコアで集計。【ポチにゃ〜アタック上級】はタイムで集計。【ポチにゃ〜アタックサバイバル】はおじゃま数で集計します。※【ひとりでポチにゃ〜】のスタートレベルは問いません。

■工場出荷設定［なんいど：LEVEL4、レベルひょうじ：なし、クレジットひょうじ：あり、COMマッチすう：1ラウンド］

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
スタースイープ	ストーリーモード	1'38"7	タイムで集計。1人で挑戦モードは永久パターンのため集計打ち切り。
	1人で挑戦モード	記録無し	
ポケットファイター		9,999,999	カンストのため集計打ち切り。
カプコンスポーツクラブ		1,989,300	スコアで集計。
ロストワールド ジュラシックパーク		1,213,500	スコアで集計。
ソーラーアサルト		656,500	スコアで集計。
クイズ ウェディングラプソディ		6,599,000	スコアで集計。
モンスタースライダー		16,935,050	スコアで集計
ストライカーズ1945Ⅱ	ライトニング	3,220,000	機体別にスコアで集計。
	フライングパンケーキ	3,421,900	
	フォッケウルフ	3,181,800	
	疾風	3,299,300	
	震電	3,119,800	
	モスキート	3,190,400	
テトリスプラス2	エンドレスモード	99,999,999	部門別にスコアで集計。【エンドレス】はカンスト達成のため集計打ち切り
	パズルモード	1,958,250	
バーチャファイター3tb		1'32"75	タイムで集計。ノーマルモードのみ集計対象。
きらめきスターロード		53,100人	ファン人数で集計。
ギャロップレーサー2		6'39"4	タイムで集計。
ウインターヒート	スピードスキー	10"725	部門別に集計。
	ショートトラック	42"63	
	スキージャンプ	168m92cm	
	ダウンヒル	28"12	
	ボブスレー	40"41	
	スラローム	22"39	
	スピードスケート	32"41	
	クロスカントリー	4'34"33	

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ヴァンパイアセイヴァー	ジェダ	1,585,700	キャラ別にスコアで集計。
	リリス	2,686,900	
	バレッタ	2,000,100	
	Q-Bee	1,643,800	
	デミトリ	1,592,500	
	モリガン	2,895,900	
	ガロン	1,960,700	
	フェリシア	3,145,300	
	サスカッチ	1,654,100	
	ビクトル	1,517,900	
	ビシャモン	1,644,600	
	オルバス	1,575,900	
	ザベル	2,046,500	
	レイレイ	2,185,600	
	アナカリス	1,306,000	
マーヴルスーパーヒーローズ VS. ストリートファイター		5,534,800	使用キャラは問わず、タイムで集計
Gダライアス	ラムダ(λ)	31,651,720	部門別にスコアで集計。
	ミュー(μ)	37,499,690	
	ニュー(ν)	39,270,180	
	クシー(ξ)	34,711,820	
	オミクロン(ο)	55,988,730	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97		821,900	スコアで集計。
サイドバイサイド2	初級	2'18"71	使用車は問わず、部門別にタイムで集計。
	中級	2'19"70	
	上級	3'08"83	
	超上級	2'54"30	
	超弩級	2'53"23	

●新・三国戦紀 七星転生……【スコア】の1部門で集計します。
※使用するキャラクターに制限はありません。
■工場出荷設定【PLAYER STOCK:2、DIFFICULTY:NORMAL】

●アウトラン2……タイムアタックで【A:Tulip Garden、B:Metropolis、C:Ancient Ruins、D:Imperial Avenue、E:Cape Way】の5コースを集計します。これに加えて【ハートアタックモード】をハート数で集計します。以上の6部門で集計します。
※使用車種に制限はありません。また、AT/MTどちらでプレイするかは問いません。
■工場出荷設定【DIFFICULTY LEVEL:NORMAL】

●ぷよぷよフィーバー……【とことんフィーバー】はカンスト達成のため集計を打ち切ります。一人用の【るんるんコース、わくわくコース、はらはらコース】の3部門は引き続きスコアで集計します。
■工場出荷設定【GAME DIFFICULTY:NORMAL、GAME MODE:NORMAL、VS MATCH POINT:2、VS DEFAULT LEVEL:3、VS FINISH:OFF、MARGIN TIME:128】

〈集計を打ち切ったタイトル〉

●ザ キング オブ ファイターズ 2003……ハイスコアを集計する上で問題のある現象が発覚したため集計を打ち切ります。

●ころん……1億点+α達成のため集計を打ち切ります。

次号5月号 No.48は

3月30日(火)発売予定

予価650円

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

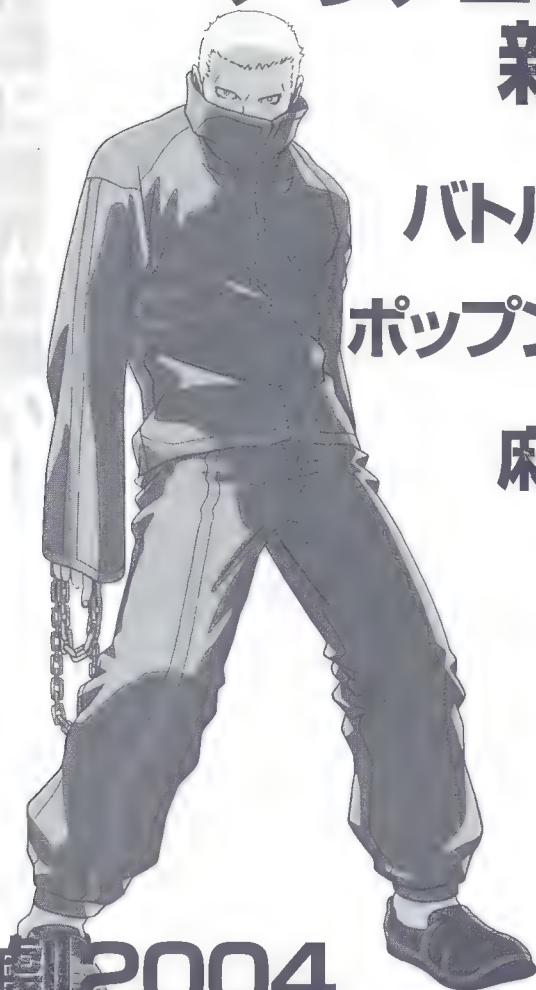
新作 ザ・ランブルフィッシュ
（ディンプス／サミー）

アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たなる召喚
（ヒットメーカー／セガ）

バトルクライマックス！
（コナミ／コナミマーケティング）

ポップンミュージック11
（コナミ／コナミマーケティング）

麻雀格闘倶楽部3
（コナミ／コナミマーケティング）

サムライスピリッツ零SPECIAL（悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア）／湾岸ミッドナイトMAXIBOOST（仮称）（ナムコ）／ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.0（ヒットメーカー／セガ）／beatmaniaⅡDX 10th style（コナミ／コナミマーケティング）／頭文字D アーケードステージ Ver.3（ヒットメーカー／セガ）／アウトラン2（SEGA-AM2／セガ）／バトルギア3Tuned（タイトー）／ギルティギア 臨（アークシステムワークス／サミー）／ウォートラン・トルーパーズ（コナミ／コナミマーケティング）／ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003（SNKプレイモア）／サムライスピリッツゼロ（悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア）／ほか

闘劇続報

闘劇2004
激しさを極める闘劇予選を徹底リポート!!

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジングⅡDX
raizing@arcadiamagajzine.com

■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com

■ポップンイラストコンテスト
popn@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「MVS大明神」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 エボリューション「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナーあて投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcadia@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
5月号（No.48　3月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ（4色／1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

3月16日(火)必着

7月号 (NO.50 5/29) **4月16日(金)必着**

電影心象スケッチブック

筐体百景

可能性と適応性

――四十七之回

TEXT／PHOTO 田渕健康

曖昧で、あまりにも漠然とした重さ。
加えて、前途にいくばくかの希望を匂わす言葉。
それが――「可能性」。

その言葉が示唆する範囲は、信じられないほど広く。
だれもが自らの内に「可能性」の灯火を宿している。

しかし――

その可能性を選び取って、自らの血肉を与えるには
「確固たる意思」が必要となる。

なぜ、多くの可能性の中から、
この道を選んでしまったのか。
数多く枝分かれした未来の中から、
現在の道を歩むようになったのか――

可能性は、だれにでも、猛々しく存在する。
しかし、その可能性に適応できるかは、
本人の意志の力に懸かっているのだ。

目の前には幾多の道。
すべてを選べる。
すべてに進める。

迷うことなく、筐体の前に進み出たとき――
己の中の適応性は、熱を帯びた現実となる。

可能性の選択に、正解はない。
意志の力で――未来をねじ伏せろ。

■取材地／東京都・高島平

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編集後記

テーマ：「第二回 闘劇 はココに注目！」

●週末に予選を見に行ったりするが、昨年より予選参加者が多い感じ。過去最大の予選参加者数の頂点に立つ者はだれか。残すところあと一カ月。格闘ゲームに燃える楽しさを多くの人に味わってもらいたい。（猿渡）

●第一回闘劇経験者は予選を早く通過しておきたいようで、見知ったプレイヤーたちが早々に勝ち上がっているのが面白い。予選も残すところ一カ月。悔いの残らぬように参加してほしいものだ。（しもてん）

●ちょっと前、某新宿のゲームセンターで、「スパⅡX」が「闘劇」の種目に決定！　というポップとともに置かれていたのだけど、その[illegible]でしょうか。次の闘劇で復活しないとも限らないですか。（杉田）

●注目は「鉄拳4」でしょうか。ナムコオフィシャルHPで同シリーズ最新作の開発員を募集してましたが、その開発員たちにどれだけ熱を伝えられるか。新宿平八は来るのか。いろいろ楽しみです。（マッスル北郷）

●愛着あるバーチャの群雄割拠っぷりに困惑気味。長くプレイされているだけに、とにかく「だれもが強い」状況で、大本命すらエリアを取れないことも……。こりゃ本戦も予測不能！（リアル老人バーチャ伊丹）

●取材で予選店舗を回っていると、「本戦への切符を手に入れるまで、すべての予選会場を回ってやる！」くらいの意気込みで臨んでいるプレイヤーが多くてビックリ。何かカッコイイと思いました。（まぢん）

●当初は[illegible]祭りかと思われた「サムスピゼロ」ですが、いい感じで予選通過キャラが割れてますね。どのタイトルでも、キャラ差をくつがえすやり込みを見せる「職人」的プレイヤーには超期待です（河野）

●取材した店舗予選で勝ち抜けたチームがどちらもエッジ決勝まで進出。激戦区で勝つチームは強いっすね。前回優勝者も結構予選を通過しているので、新鋭プレイヤーとの対決が楽しみです。（必殺クス　ふぅ）

●第一回でも多くの財産を得られましたが、今回はプレイヤーにとって「闘劇」がより身近な存在になっている感触がありますね。皆さんの中の参加衝動を抑えずに、まずは予選へぶつけてください。（[illegible]）

●1997年に行なわれたゲーメスト杯以来の全国大会となる「ヴァンパイアセイヴァー」が気になる。7年の研鑽を経たプレイヤーが、どのような輝きを放ってくれるのか、今から楽しみでしょうがない。（おじゃ）

●第二回「闘劇」の予選も大詰めですが、注目しているタイトルは、古今のプレイヤーが入り乱れる「セイヴァー」と、システムががらっと変わった「KOF 2003」。どんなスゴイプレイが見られるのか今からドキドキ。（あっくん）

●期待するプレイヤーは「KOF 2003」で出場の大御所。チャンピオンが背負うプレッシャーをものともせず、デュオロンも使用せず。本戦出場を決めたのはさすがの一言。（本戦を決めた試合は生で観ました　アルタル）

●先日、「闘劇」予選の取材に赴いて前回以上のモチベーションと盛り上がりを感じました。皆さんも本戦をより楽しむため、予選を見に行ってみてください。超オススメです（ダッパイエマニエル田口）

●去年は「闘劇」の影響が見られなかった僕の地元でも、今年は「カプエス2」と（なぜか）「ストZERO3」が再入荷。闘劇ムーブメントが確実に広がっているのを実感しました。今度インカムに貢献しに行こうかな。（勝田）

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二(THINKS NEO)
■デスク　霜田 和人／杉田 哲朗
■編集スタッフ　北裏 裕章／伊丹 恭／鈴木 宏昌／河野 淳一／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／飯塚 晃司／砂田 秀幸／五藤 俊次／勝田 周
■編集協力(五十音順)　赤男／石黒 憲一／[illegible]／IND／[illegible]／MxP／OYZ／[illegible]／キャサ夫／キャベツ／[illegible]／[illegible]／栗田／GrayZone／黒鉄タカスエ／K／宗城／ケンちゃん／COSPA／[illegible]／C・LAN／G／Joe／[illegible]／するする／田渕健康／D44／[illegible]／T2ya／ちゃっきー／T.Akiba／DragonLEE／[illegible]／[illegible]タカシ／福田欄太郎／三重県の山本さん／モミアゲ／ラオウ
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／大竹 伸子／山田 由紀子(THINKS NEO)／吉原 美和(THINKS NEO)／斉藤 若子／安井 朋美
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio(福島 トオル)
■制作協力　藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト(五十音順)　天野シロ／今井 [illegible]／オイコ／[illegible]／斉藤ユーキ／[illegible]士／FALCOON／ムドウ／RIF／龍輝雅龍
■業務部　青木 孝道
■広告営業　阿部 寿一／幸 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業　堂前 秀隆／酒井 朋喜／中村 宣忠

月刊アルカディア 4月号 [No.047]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.047

第5巻 第4号 通巻第47号　平成16年4月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-04

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部　03-5433-7214(ダイヤルイン)

WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamag&zine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は56ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくても構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA3の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 4月号 [No.47]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事を教えてください（複数回答可）。
　※以下のゲームタイトル記事あ～りの番号の中から選んでください。
Q3.毎号読みたい連載記事、無くしていい連載記事を教えてください（複数回答可）。
　※以下の連載記事1～37の番号の中から選んでください。

ゲームタイトル記事

あ　アヴァロンの鍵 Ver.1.20 新たなる召還
い　アウトラン2
う　頭文字D アーケードステージ Ver.3
え　ヴァンパイアセイヴァー ザ ロードオブヴァンパイア
お　ウォートラン・トルーパーズ
か　エスプガルーダ
き　オーリーキング
く　カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング 2001
け　ギターフリークス 11thMIX
こ　機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ
さ　ギルティギア イグゼクス #RELOAD ザ ミッドナイトカーニバル
し　ギルティギア 闘
す　クエスト オブ ディー
せ　サイヴァリア2 ザ ウィル トゥ ファブリケイト
そ　ザ・キング・オブ・ファイターズ2003
た　ザ・キング・オブ・ファイターズ2003（闘劇特集）
ち　ザ クイズ ショウ
つ　サムライスピリッツゼロ
て　サムライスピリッツ零SPECIAL
と　ザ・ランブルフィッシュ
な　新・三国戦紀 七星転生
に　スターホースプログレス グローリー アット ザ トラック
ぬ　ストリートファイターⅢ 3rdストライク ファイト フォー ザ フューチャー
ね　セガ四人打ち麻雀MJ2
の　ゾイドインフィニティ
は　鉄拳4
ひ　TOKYO COP
ふ　ドラゴンクロニクル
へ　ドラムマニア 10thMIX
ほ　バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
ま　バーチャファイター4 エボリューション Ver.B（闘劇特集）
み　ハイパーストリートファイターⅡ ～アニバーサリーエディション～
む　バトルギア3Tuned
め　バトルクライマックス
も　ぷよぷよフィーバー
や　ポチッとにゃ～
ゆ　ポップンミュージック11
よ　麻雀格闘倶楽部3
ら　メタルスラッグ5
り　ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.0

連載記事

1　アーケーダー・ネオ
2　アーケードゲーム ライブラリー
3　アーケードニュースアナライズ
4　愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
5　アルカディアクーポン
6　アルカディア超推薦 ゲーマー『お気に入り』サイト
7　アルカディアデータベース
8　アルカディア読者プレゼント
9　アルカディア フロンティアーズ
10　AOU2004エキスポリポート
11　MVS大明神
12　オールドゲーム談話室ぐろけんに聞け!!
13　街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
14　筐体百景
15　GGXX アンシエイション イグゼクス
16　ゲームスクール特集
17　ゲームメーカー・ナウ!!
18　コスプレ・プレイスタイル
19　次号予告・募集記事
20　ジャンク新聞
21　ジョイスティックトゥルーパーズ
22　設定資料集
23　全国ゲーセンイベント準備会
24　魂を籠める者
25　どんたんどどたん
26　日本縦断 ゲームセンターマップ
27　ニューディスクレビュー
28　ハードウェアミュージアム
29　ハイスコア全国集計
30　パチゃっ子インフィニティ
31　パンドラキャラット改
32　ビート・レイジング ⅡDX スペシャル
33　プライズワンダーランド
34　編集後記
35　ポップンな関係
36　まじかる猛者通信
37　メダル「始めてみよう」物語

Q8.学校・職業・その他

1　小学生
2　中学1年生
3　中学2年生
4　中学3年生
5　高校1年生
6　高校2年生
7　高校3年生
8　短大生
9　専門学校生
10　予備校生
11　大学生
12　大学院生
13　会社員
14　自営業
15　主婦
16　フリーター
17　無職

■ご質問とお問い合わせ
本誌に関するご質問は、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願いいたします。
なお新作ゲーム情報およびゲームの内容などに関しましては、誌面内容以上のことはお教えできかねますのでご了承願います。
カスタマーサポート　**03-5433-7868**（祝祭日を除く月曜～金曜日の正午～午後5時まで）
メールアドレス　**arcadia@arcadiamagazine.com**

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！　何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊＝7,800円）＋（80円【送料】×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（アヴァロンの鍵／THE KING OF FIGHTERS2003／バーチャファイター4／バーチャファイター4エボリューション／THE KING OF FIGHTERS2001／THE KING OF FIGHTERS2002／鉄拳4／SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS）も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-3499-9300（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

ARCADIA No.47 アンケートはがき

P.216にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.「面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事」とその理由を教えてください。

A1.

面白かったゲームタイトル記事	理由
番号	
番号	
番号	
番号	

つまらなかったゲームタイトル記事	理由
番号	
番号	
番号	
番号	

Q2. A1の「面白かったゲームタイトル記事」のボリュームに満足していますか？

A2. □はい　□いいえ

Q3.「毎号読みたい、無くていい連載記事」とその理由を教えてください。

A3.

毎号読みたい連載記事	理由
番号	
番号	
番号	
番号	

無くていい連載記事	理由
番号	
番号	
番号	
番号	

Q4. 表紙の感想をお願いします。

A4.

Q5. 付録ポスターの感想を教えてください。

A5.

Q6. 最近観た映画の中で一番面白かったタイトルを教えてください。

A6.

Q7.映画はどうやって観ますか？　また、ひと月に何本ぐらいその方法で観ますか？

A7. □映画館　月に(　　)本　□ビデオ　月に(　　)本　□DVD　月に(　　)本

□テレビ放映　月に(　　)本　□そのほか(　　　　)　月に(　　)本

Q8.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8.〔　　　〕ページ〔　　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名

集計部門（キャラ・コースなど）

スコア（タイム）

面数

難易度

備考

達成日　　年　　月　　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター

名前

電話

住所　都道府県　市郡区

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　㊞

このほかに個人申請がある場合

●申請方法と申請枚数

□ハガキ(　　)枚□FAX(　　)枚

VIRTUA FIGHTER 10th ANNIVERSARY ~Memory of Decade~

enterbrain mook
DVD VIDEO

すべてのバーチャファイター達へ…

映像とゲームで綴る『バーチャファイター』シーン10年の軌跡――
『バーチャ』とはいったい何か？　いま、その答えがここに刻まれる！

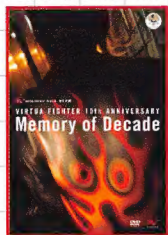
大・大反響です！

- これだけの内容で3,300円はかなり満足（埼玉県・23歳）
- 『バーチャ』と出会って10年。色々なプレイヤーたちが輝いていて、特に新宿ジャッキーには私も追っかけたぐらいの「憧れ」がありました（北海道・30歳）
- 目頭が熱くなった（感涙）！（宮城県・33歳）
- あらためて『バーチャ』が偉大な作品であることを思い出した（愛知県・24歳）
- キャラの"ポリゴンカクカク"グラフィックが、今見ると新鮮！（福島県・27歳）
- 想像以上のムーブメントがあったんですね。もっと早く知りたかった！（滋賀県・30歳）
- 友人たちと『バーチャ』で遊んでいた頃を思い出しました。半年ぶりにちょっとゲーセンに行ってみたくなりました（山形県・40歳）

2大特別付録付き！

DVDビデオ
『Memory of Decade』

＋

プレイステーション2専用ソフト
『Virtua Fighter 10th Anniversary』

『バーチャ』シーンを彩った名プレイヤーたちの栄光と苦悩の物語をドキュメンタリー化！『バーチャ』に魅せられた彼らの、真実の声を聞け！

海外では『Virtua Fighter 4 Evolution』(プレイステーション 2)の特典として収録され、日本では未発売だったあの『バーチャ』が、ついに登場！

"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

本＋DVD＋ゲーム＝3,300円（税抜）

NOW ON SALE!

『バーチャファイター10th Anniversary ~Memory of Decade~』3300円（税別）
<同梱物>DVDビデオ『Memory of Decade』"プレイステーション2"専用ソフト『Virtua Fighter 10th Anniversary』同梱

【この商品に関するお問い合わせ先】
エンターブレイン カスタマーサポート:03-5433-7868　受付時間／午後12:00～午後5:00（土日祝日を除く）　メールアドレス／support@ml.enterbrain.co.jp
※本製品は書店および書籍を取り扱っている量販店、一部スーパーにてお買い求めください。インターネットでのお求めはhttp://www.enterbrain.co.jp まで

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
No.
平成16年4月1日発行(毎月1回1日発行) 第5巻 第4号 通巻第47号

雑誌11547-04 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547040653